



Université de Liège
Faculté de Philosophie et Lettres
Département Médias, Culture et Communication

L'expérience de création de jeux vidéo en amateur

Travailler son goût pour l'incertitude

Thèse présentée par **Pierre-Yves Hurel**
en vue de l'obtention du titre de
Docteur en Information et Communication
sous la direction de **Christine Servais**

Année académique 2019-2020

À Anne-Lyse, à notre aventure, à nos traversées, à nos horizons.

À Charlotte, à tes cris de l'oie, à tes sourires en coin, à tes découvertes.

REMERCIEMENTS

Écrire une thèse est un acte pétri d'incertitudes, que l'auteur cherche à maîtriser, cadrer et contrôler. J'ai eu le bonheur d'être particulièrement bien accompagné dans cette pratique du doute. Seul face à mon document, j'étais riche de toutes les discussions qui ont jalonné mes années de doctorat.

Je souhaite particulièrement remercier mes interlocuteurs pour leur générosité :

- Christine **Servais**, pour sa direction minutieuse, sa franchise, sa bienveillance, ses conseils et son écoute.
- Les membres du jury pour avoir accepté de me livrer leur analyse du présent travail.
- Tous les membres du **Liège Game Lab** pour leur intelligence dans leur participation à notre *collectif* de recherche, pour leur capacité à échanger de manière constructive et pour leur humour sans égal. Merci au Docteur **Barnabé** (chercheuse internationale et coauteure de cafés-thèse fondateurs), au Docteur **Delbouille** (brillante sitôt qu'on l'entend), au Docteur **Dupont** (titulaire d'un double doctorat en lettres modernes et en élégance), au Docteur **Dozo** (dont le sens du collectif a tant permis), au futur Docteur **Krywicki** (prolifique en tout domaine), au futur Docteur **Houlmont** (dont je ne connais qu'un défaut) et au futur Docteur **Bashandy** (dont le vécu et les travaux incitent à l'humilité). Merci à Alexis **Messina** et Maxime **Godfirnon** pour leur implication exceptionnelle dans nos projets communs.
- Tous les chercheurs dont les discussions m'ont aidé à mûrir ce travail et particulièrement Christophe **Lejeune**, Dick **Tomasovic**, Vinciane **Zabban**, Colin **Sidre**, Rémy **Sohier** et Yannick **Rochat**.
- La génération terrible du Département Média, Culture et Communication, pour avoir animé une école doctorale travailleuse et monstrueuse : Marta **Luceño Moreno**, Lison **Jousten**, Caroline **Glorie**, Caroline **Duchesne**, Caroline **Wintgens**, Julien **Marique**, Emmanuel **Chapeau**, Boris **Krywicki**.
- Tous ceux qui œuvrent pour faire de la recherche un milieu où la rigueur scientifique ne dispense en rien du devoir d'inclusivité, de simplicité et de respect mutuel.

Merci aussi à tous mes proches pour leur soutien :

- Marta **Luceño Moreno** encore, pour notre entrée par effraction et pour tous nos « capous » salutaires.
- Hélène **Molinari** (D'une Certaine Gaité), Pierre **Hemptinne** (Point Culture) et Jacques **Remacle** (Arts & Publics), pour leur confiance et leur entrain m'ayant amené à découvrir le jeu vidéo amateur et à travailler dans le jeu vidéo associatif.
- Mes amis les plus proches : **Marie-France**, **François**, **Rose**, **Paloma**, **Julien**, **Aurore**, **Christophe**, **Cathelyne**, **Joséphine**, **Luca**, **Kévin** et tous les autres dont la présence à mes côtés m'ont permis de tenir dans les moments difficiles. Désolé pour toutes mes conférences improvisées.
- Mes frères de *rush*, de *loot* et d'ivresse : **DonPiePie**, **Andyfruss**, **Bob_la_foudre**, **Gendhitsen**, mais aussi **Sylfruss**, **Benzem**, **Nazus_Darky** et, évidemment, **BatmanMichel**, **Jean** et **PaulJadon**.
- Mes **parents**, qui m'ont convaincu de continuer les études après l'enseignement secondaire. Ce n'était peut-être pas une mauvaise idée, avec le recul. Merci pour votre confiance et votre soutien indéfectible.

Préface : un gameplay tout tracé

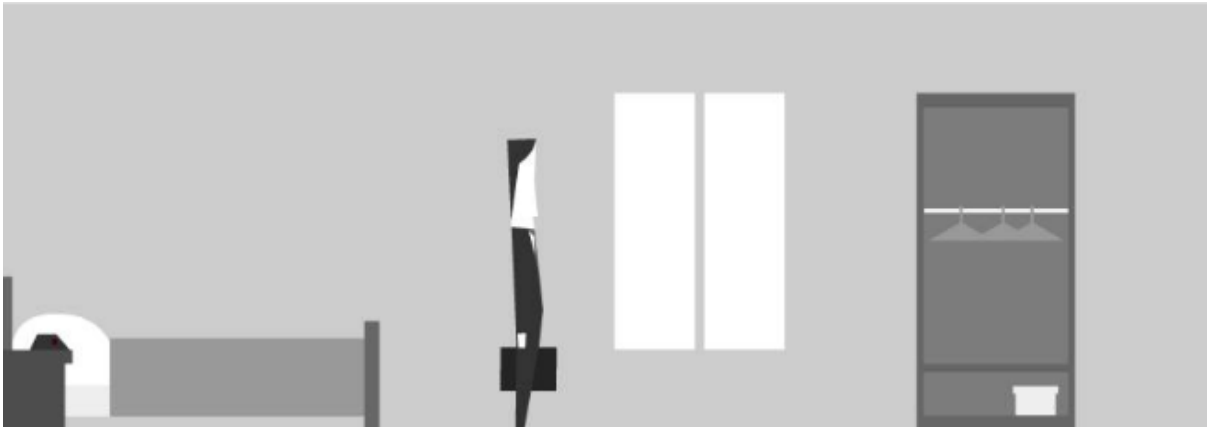


Figure 1 : *Every Day The Same Dream*.

Tous les jours, c'est la même chose. Je me tire de mon lit, je prends ma mallette, j'enfile mon costume, je salue mon épouse, je prends l'ascenseur, puis la voiture, je me plains dans les bouchons, je salue mon patron qui me signale mon retard, je regagne ma case dans l'*open space*. Je pianote quelques mots. Soudain, je me retrouve à nouveau debout devant mon lit. Ai-je rêvé ? Ai-je raté quelque chose ? Je recommence. N'ayons l'air de rien, soyons désinvolte : et si je sortais de ma voiture durant ces embouteillages, que se passerait-il ? Je fais quelques pas et découvre soudainement une vache. Je lui caresse le museau, puis me retrouve à nouveau dans ma chambre.

Every day the same dream offre une expérience épurée. Les graphismes simplistes, presque uniquement en noir et blanc, sont accompagnés d'une seule boucle sonore. Le jeu n'est composé que de quelques scènes et les possibilités d'action sont minimales. Surtout, ces dernières ne sont jamais évidentes, je dois les trouver. Le jeu du studio indépendant Molleindustria m'invite à me débarrasser d'un quotidien répétitif et dénué de sens en cherchant à provoquer des expériences sensibles et à faire de moi « un homme nouveau », comme me le suggère une mystérieuse femme âgée. La simplicité formelle de l'œuvre de *Paolo Pedercini* réussit à déployer une profondeur impressionnante en érigeant le *gameplay* (au sens de tension entre liberté du joueur et rigidité des règles de jeu) en métaphore de l'aliénation par la société de consommation. Elle invite à *s'en jouer* : à moi de trouver de nouvelles formes d'incertitude dans les failles d'un quotidien bien trop huilé.

La découverte de ce jeu au début de l'année 2014, dans un contexte où j'éprouve une forme d'errance personnelle, me ramène soudainement à une envie latente et ancienne de m'intéresser aux logiciels d'aide à la création de jeux vidéo (plusieurs amis d'enfance m'avaient vaguement parlé de *RPG Maker*, mais, en dehors de ces évocations, le sujet m'est encore inconnu). L'œuvre m'affecte : je suis ému par la puissance de son propos et la simplicité de son habillage. Je suis rempli d'admiration

devant l'œuvre, mais d'une admiration motrice : s'il est possible de dire tant de choses par des moyens si économes, le jeu vidéo est peut-être un média à ma portée. Après quelques recherches, je repère *Construct 2*, un logiciel que je vais rapidement adopter comme outil de prédilection. Un de mes premiers élans est alors de chercher à reproduire les mécanismes d'*Every day the same dream* à l'aide du logiciel – ce qui me pousse à rejouer au jeu et à l'analyser plus en profondeur. Je l'ignore, mais j'expérimente alors des processus que des milliers d'amateurs vivent chaque jour.

Ayant appris les bases du logiciel et étant actif dans le milieu associatif liégeois, je crée ensuite un premier jeu satirique¹ puis, surtout, je propose à l'association d'éducation permanente *D'une Certaine Gaïeté*, d'écrire un article sur la possibilité d'utiliser de tels outils à des fins d'éducation populaire. Rapidement, je me retrouve à animer un atelier d'initiation à *Construct 2* pour le compte de l'association. Alors que l'objectif était de déboucher sur la création d'un petit prototype, nous créons un jeu vidéo à part entière². Suite à ce premier atelier, je serai engagé par *Point Culture*, puis par *Arts et Publics* pour mener une série d'ateliers de création dans divers milieux culturels, qui débouchent sur plusieurs productions de 2014 à 2017³. C'est au travers de cette activité d'animation culturelle que je développe d'abord ma connaissance du jeu vidéo amateur. J'y décèlerai bientôt des enjeux scientifiques et proposerai d'y consacrer une thèse de doctorat. Je m'extirpe alors d'un quotidien erratique et me lance dans l'incertitude de l'exploration du jeu vidéo amateur.

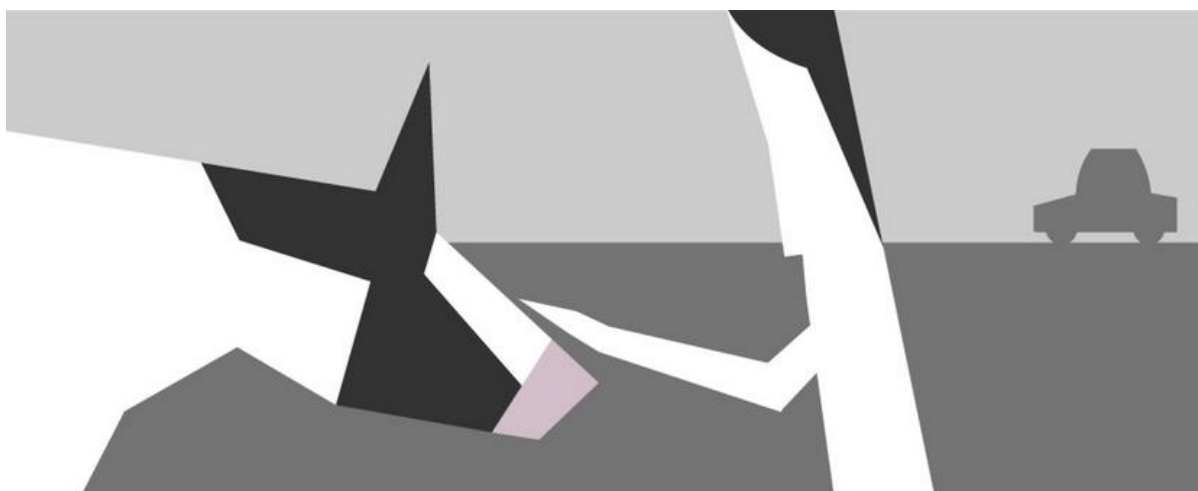


Figure 2 : *Every Day The Same Dream*.

¹ *Willy Bird*, indisponible.

² *Chômeurs Blaster*, URL : <https://portail.certaine-gaite.org/chomeurblaster>.

³ Dont : *Artoquest*, URL : www.artoquest.com ; *Les Bateliers du Temps*, URL : www.lesbateliersdutemps.be ; *Migrations*, URL : https://jeux.artsetpublics.be/C_Migration.

SOMMAIRE

INTRODUCTION GÉNÉRALE	5
CHAPITRE 1 – PROBLÉMATISATION ET ÉTAPES DE LA RECHERCHE.....	11
CHAPITRE 2 – LES TECHNIQUES DE CRÉATION DU JEU VIDÉO AMATEUR	47
CHAPITRE 3 – DES TECHNIQUES DE CRÉATION AU JEU VIDÉO AMATEUR	89
CHAPITRE 4 – LA CRÉATION (EN) AMATEUR : CRÉER POUR MIEUX AIMER	121
CHAPITRE 5 – JOUER DU JEU VIDÉO : QUAND LE GOÛT <i>PREND</i> FORME	173
CHAPITRE 6 – ET MAINTENANT, QU’EST-CE QUE JE CRÉE ?	
L’IMPROVISATION COMME RÉGIME DE CRÉATION-DÉGUSTATION	233
CONCLUSION GÉNÉRALE	279
BIBLIOGRAPHIE.....	289
TABLE DES MATIÈRES	315

INTRODUCTION GÉNÉRALE

Il y a des amateurs de jeux vidéo. Des hommes et des femmes investissent ce média, y prêtent une attention particulière et s'engagent passionnément dans une relation personnelle avec lui. Ils développent leurs connaissances des œuvres et de leurs auteurs, de leurs univers fictionnels et de leurs histoires, des mécaniques de jeux ou encore de leurs supports informatiques. Ils pratiquent ce média seuls ou en groupe, lisent la presse spécialisée et consultent des vidéos en ligne. Ils fréquentent des magasins, des ludothèques, des associations, des sites Internet et des forums de discussions. Ils déploient une multitude d'« activités de consommation ou de participation liées à la vie intellectuelle et artistique, qui engagent des dispositions esthétiques et participent à la définition des styles de vie » (Coulangeon 2010 : 3). Les amateurs de jeux vidéo consomment des œuvres intellectuelles et artistiques, participent à ce qui est devenu une des plus grandes industries culturelles mondiales, engagent leurs dispositions esthétiques et ainsi définissent en partie leur quotidien. Qu'ils soient manette ou magazine en main, ou en train d'échanger sur une communauté spécialisée, ils développent, affinent et mettent à l'épreuve leur goût pour le jeu vidéo. C'est parce qu'ils *aiment*, parce qu'ils développent un regard, un avis, une expérience, qu'ils font du jeu vidéo une *pratique culturelle*. Sans ces amateurs, il n'y aurait que des machines offrant des interactions et leurs utilisateurs.

Parmi ces praticiens, certains *créent*. Ils produisent de nouvelles œuvres originales, des modifications de produits commerciaux, ou encore des jeux vidéo inspirés de grandes licences. Proportionnellement, ces créateurs amateurs représentaient une population particulièrement importante au cours des années 1980, lorsque les premiers micro-ordinateurs familiaux sont arrivés dans les foyers – eux qui exigeaient d'apprendre à programmer, ou au moins de recopier des lignes de code, pour ensuite seulement pouvoir jouer à des jeux vidéo. Depuis, cette pratique créative a disparu en bonne partie de la presse spécialisée et des représentations grand public du jeu vidéo. Pourtant, ils sont toujours des dizaines de milliers, sinon plus, à créer des œuvres chaque jour – utilisant des centaines d'outils créatifs différents.

À la manière du grand lecteur qui écrit le dimanche et éprouve ainsi sa plume dans le prolongement de son activité de lecture, l'amateur crée comme il joue : avec amour. Il rejoint alors la longue et riche histoire des pratiques culturelles qui donnent lieu à des créations d'amateurs comme la musique, la littérature, le cinéma, ou la photographie. Les écrits de Roger Odin datant d'une vingtaine d'années à propos du cinéma ne demanderaient que quelques aménagements pour décrire la situation générale du jeu vidéo amateur :

Amateur ! Le mot sonne comme un jugement sans appel, presque comme une insulte. Et il est vrai que les productions amateurs (sic) sont au mieux ignorées (elles sont absentes des histoires du cinéma [et du jeu vidéo]), en général méprisées (l'espace du cinéma amateur n'intéresse guère que pour son matériel, recherché par les collectionneurs), voire ridiculisées. Quand on daigne les prendre en compte, c'est parce qu'elles sont l'œuvre d'amateurs devenus célèbres par la suite (peintres, écrivains, cinéastes, vedettes d'Hollywood, [dirigeants d'entreprises d'informatiques] etc.), parce qu'elles sont inscrites dans l'espace de l'Art (les productions des cinéastes expérimentaux [ou les modifications dites artistiques de jeux vidéo]), ou encore parce qu'on leur trouve une valeur de documents. À de rares exceptions près [...] les productions amateurs ne sont quasiment jamais considérées pour elles-mêmes, dans leur cadre institutionnel propre : la famille, les clubs, les associations, l'école, les groupes de jeunes, [les communautés en ligne] etc. (Odin 1999 : 5)

On ne parle d'ailleurs plus beaucoup d'*amateurs*. Sans doute le terme semblait trop connoté négativement pour le monde de la recherche : on y a préféré celui de *fans* – pour désigner les publics particulièrement investis dans leur réception, au point de s'engager dans des pratiques créatives (Jenkins 2008). Les « amateurs », les « fans » : ce sont des mots utilisés pour désigner « ceux qui font gratuitement », qui ne sont pas rémunérés pour leurs créations. Peut-être faudrait-il parler de « bénévoles » ? Mais ces derniers agissent pour autrui. Les amateurs agissent-ils pour quelqu'un d'autre qu'eux-mêmes ? Rien n'est moins sûr. Le terme de *fan*, quant à lui, enjoint à se focaliser uniquement sur les points de contact entre consommateurs et producteurs. Dès lors, s'il est possible de visibiliser l'autonomie relative des pratiques de *fans* (Fiske 1992, Le Guern 2009), il est bien plus complexe de rendre compte des possibles zones d'émancipation dans lesquelles ils ne produisent pas de valeur captable par les industries culturelles. Certains ont tenté de revaloriser les *amateurs* en leur concédant de hauts niveaux d'expertise : ce seraient les « pro-am » (Leadbeater et Miller 2004, Flichy 2010), sortes de bons amateurs, aussi compétents que les professionnels.

Pourtant, nous garderons simplement le terme « amateur » : celui qui aime, qui agit par passion, dont on ignore s'il est aussi porté par le désir de gagner de l'argent et dont le niveau de compétence est indéterminé. Nous acceptons ces incertitudes : elles auront d'ailleurs une valeur heuristique importante au cœur de ce travail. Aussi, nous nous réapproprions le terme et participerons à le délier de ses connotations issues d'une domination symbolique de l'expertise, du travail et des professionnels. En somme, il existe des créateurs amateurs de jeux vidéo, des créateurs qui agissent *en amateur*, et ce simple constat a, en 2020, quelque chose d'inattendu.

L'industrie du jeu vidéo produit un média *de masse*, réputé hautement technologique. Or, aidés par diverses techniques, des gens ordinaires créent des jeux vidéo de manière aussi normale et banale que leurs enfants pratiquent le dessin et affichent leurs œuvres d'art sur le réfrigérateur familial. De plus, le jeu vidéo est le premier média de masse *interactif* : il requiert la présence et la compréhension de joueurs. Les entreprises privées s'engagent d'ailleurs dans des efforts colossaux pour améliorer l'« intuitivité » des dispositifs, leur caractère « immersif » ; elles créent des tutoriels au

besoin et engage des *designers* dont le projet est de penser « depuis le joueur ». Leurs jeux doivent s'adresser à un public connu, mais massif ; ciblé, mais divers ; souvent ancré dans des zones culturelles différentes. Le contraste est total avec la pratique culturelle, intime et personnelle. Dès lors, quel est le sens de l'expérience de créer des jeux vidéo, en amateur ? Quelle est la place du créateur face à son « public » de proches ?

La création de jeux vidéo est une importante pratique culturelle produisant des œuvres *interactives* et l'objectif de cette thèse est de rendre intelligible l'expérience de ses praticiens. La création de jeux vidéo, parce qu'elle est traversée par le jeu et l'interaction, est un terrain de choix pour apporter une contribution originale aux études des pratiques culturelles. C'est là son principal intérêt scientifique, qui trouve son origine dans la situation nécessairement intermédiaire des amateurs. Ces derniers naviguent entre jeu, création de jeu et jeu de création. Il y a alors une occasion unique de revisiter, au-delà même du jeu vidéo, notre compréhension des productions amateur : les « joueurs » sont-ils les seuls à jouer ? Les photographes et les cinéastes ne semblent pas être les derniers à jouer avec leurs appareils : mais alors à quoi jouent-ils ? Et qu'est-ce que ce jeu nous dit de leur processus créatif ? Nous apporterons au moins deux réponses, qui se rejoignent et qui imprègnent cette recherche de manière transversale. D'abord, c'est que l'acte de jouer est un acte intime nécessairement orienté vers le joueur lui-même. On ne joue jamais que pour soi (et pourtant, parfois, ce faisant, on crée pour un autre). Ensuite, c'est qu'il n'y a pas de jeu sans amour, ou du moins sans plaisir. On mettra à l'épreuve, dans ce travail, un critère définitoire du jeu aussi évident que délaissé, et loin d'être simple à étudier : si l'on joue, c'est par *goût*. Aussi, quand les amateurs créent du jeu, ils *continuent* de travailler leur goût. Mais, à nouveau : on ne peut jamais goûter que pour soi-même. Jouer et goûter : tout nous ramène à un faire *pour soi* dont l'articulation à un faire *pour l'autre* s'annonce problématique. Nous touchons là à l'ambition de ce travail : comprendre un *agir* culturel qui est profondément intime et personnel, sans abandonner la compréhension de ses modalités de partage – structurellement et nécessairement complexes.

Dans le premier chapitre, nous allons détailler les étapes de cette recherche. Nous montrerons que ce travail doit beaucoup à une trajectoire personnelle qui nous a amené à entrer en contact avec le jeu vidéo amateur avant d'en faire un terrain de recherche. Nous exposerons comment s'est construite la problématisation à partir de premières lectures scientifiques, comment nous avons identifié un décalage entre ce qui nous semblait l'enjeu principal du terrain (le caractère intime et personnel développé envers un média de masse interactif) et cette littérature (principalement clivée autour de la question de l'émancipation ou de l'aliénation des amateurs). Nous détaillerons comment se sont alors formulées nos ambitions de recherche et les raisons qui nous ont poussé à utiliser une méthodologie qualitative. Les différentes phases du déploiement de celle-ci, puis de la constitution et

de l'analyse du terrain seront ensuite exposées, avant de rapporter le processus d'écriture itérative qui a donné lieu au présent document.

Le deuxième chapitre est une présentation détaillée et une remise en perspective historique des différentes techniques de création qui existent et sont utilisées en dehors des circuits commerciaux. Nous montrerons d'abord comment a émergé la première technique qui a été utilisée massivement, à savoir le langage *BASIC*. Ensuite, nous montrerons comment d'autres techniques – le *modding*, le *ROM hacking*, le *homebrew*, les logiciels de création et les éditeurs de niveau – ont pris le relais au cours des années 1980. Nous chercherons, à chaque fois, à présenter les origines historiques, les spécificités techniques et la structuration sociale de ces domaines.

Dans le troisième chapitre, nous discuterons de la pertinence, de l'intérêt et des limites de notre projet d'étudier ensemble les processus de création s'appuyant sur ces différentes techniques. Nous montrerons que notre démarche est originale, à ce titre, puisque la littérature scientifique s'attache généralement à décrire et à comprendre une technique en particulier. Nous cadrerons alors notre conception du jeu vidéo amateur en tant qu'ensemble depuis deux perspectives. D'abord, sur le plan de la structuration sociale, nous montrerons que le domaine n'est pas un champ unique ou une scène unifiée : les communautés d'amateurs sont particulièrement dispersées. Ceci dit, elles entretiennent des liens entre elles – ce que nous étudierons à travers les renvois intertextuels opérés en ligne, mais aussi par les trajectoires des amateurs, qui peuvent passer par plusieurs techniques au cours de leur parcours. Cet état des lieux nous amènera à proposer une définition, sur le plan social, du jeu vidéo amateur en tant que réseau à liens faibles de sous-champs structurés en communautés de pratiques. Ensuite, sur le plan de l'expérience elle-même, nous discuterons de l'intérêt de comprendre la pratique des amateurs utilisant différentes techniques (logiciels, langages de programmation, etc.), ici aussi en tant qu'un même ensemble. Comme nous le montrerons, notre projet se focalisera sur ce qu'il y a de commun chez tous les amateurs, sans toutefois écraser ou ignorer les spécificités locales. Le recours à la notion de régime d'expérience nous permettra d'envisager une certaine généralisation des résultats de ce travail.

Dans le quatrième chapitre, nous présentons le résultat central de notre étude de terrain, qui consiste à comprendre l'activité de création de jeux vidéo amateur comme une manière de pratiquer son goût pour le jeu vidéo. Cette approche nous permettra notamment d'embrasser un nouveau regard sur l'habituelle dualité amateur-professionnel développée dans ce type d'études. Nous élaborerons un concept qui sera tout à fait central pour appréhender l'activité, à savoir « jouer du jeu vidéo ». Les amateurs, lorsqu'ils créent, participent au répertoire vidéoludique ou y puisent et interprètent des éléments vidéoludiques. Ils jouent *du* jeu vidéo : ils créent en *en* jouant, et jouent en *en* créant. Ces deux facettes des mêmes gestes créatifs feront alors l'objet des deux derniers chapitres.

Le cinquième chapitre se focalisera sur la compréhension de ce que signifie « *prendre son goût* » (au sens de la sociologie pragmatique) dans le cadre spécifique du jeu vidéo et au moyen particulier de la création. Nous partirons du constat que les praticiens s'attachent à de petites entités vidéoludiques lorsqu'ils jouent et lorsqu'ils créent. Nous approfondirons notre compréhension de cette dynamique sur la base d'un cas d'étude : nous verrons en quoi Christopho a constitué le « bloc à pousser » typique de *The Legend of Zelda* comme prise sur son plaisir de joueur et créateur. Cette étude de cas nous amènera à proposer la notion de « ludème », essentielle à ce travail : les amateurs se réfèrent à des unités minimales de jeu pour faire interface entre jeu et création et entre programmation et conception de jeu. Ensuite, nous situerons le ludème au sein de ce que nous appellerons des niveaux de prise, faisant référence et adaptant à la problématique du goût les niveaux (d'abstraction) de langage de programmation.

Enfin, lors du sixième et dernier chapitre, nous retournerons le gant théorique : après avoir approché ce que l'acte créatif fait au goût, nous nous interrogerons sur ce que la pratique du goût fait à l'acte créatif. Nous montrerons que la création en amateur est caractérisée par son fort degré d'improvisation – précisément parce qu'il s'agit d'un régime créatif apte à préserver la prévalence du plaisir. C'est cet *improviser* qui nous permettra de comprendre la dernière articulation entre création et jeu. Enfin, nous rendrons compte du caractère singulier des œuvres produites par une pratique du goût : celles-ci sont pétries de références aux expériences gustatives de leurs auteurs et à tout ce que leur pratique ordinaire de l'improvisation aura identifié comme appui dans l'instant créatif.

CHAPITRE 1

PROBLÉMATISATION ET ÉTAPES DE LA RECHERCHE

1. Une recherche ancrée dans la pratique et située politiquement

Cette recherche trouve ses racines dans l'organisation et l'animation d'un atelier de création de jeu vidéo pour le compte de l'association liégeoise *D'Une Certaine Gaité*, de février à mai 2014. Le projet de cet atelier était d'initier la douzaine de participants à l'utilisation de *Construct 2* (un logiciel d'aide à la création de jeux vidéo qui permet de simplifier la programmation) puis de réaliser collectivement un prototype. L'association n'ayant imposé ou suggéré aucune thématique, nous avons pris le parti de proposer au groupe de créer un jeu traitant du chômage (le sujet étant emblématique pour *D'Une Certaine Gaité*). Au cours de la première séance, la discussion sur ce thème s'avéra animée et les participants se montrèrent très concernés : chacun d'entre eux, qu'ils soient étudiants, travailleurs ou chômeurs, partageait une critique du discours politique (qu'ils estimaient dominant) promouvant la « chasse aux chômeurs ». L'un d'entre eux prit la parole pour affirmer que « selon eux [les hommes politiques], le problème ne semble pas être le chômage, mais les chômeurs ». En réponse, quelqu'un suggéra de créer un jeu dans lequel l'objectif serait de tuer les chômeurs et c'est ainsi que le projet *Chômeurs Blaster* démarra. Nous avons formé les participants aux bases du logiciel de création, puis réparti entre eux les mécaniques de jeu à programmer. Ils ont alors créé des éléments de jeu que nous assemblions entre deux séances d'atelier. L'engouement des animés les poussa à demander que l'on annule un projet de module consacré à l'écriture d'un récit interactif textuel pour continuer à se consacrer à la réalisation du jeu. L'association accepta et proposa de rémunérer un dessinateur (issu des animés) pour réaliser des graphismes originaux. Par ailleurs, un participant mit ses talents de musicien au service du groupe et réalisa la bande-son. Les bruitages dans le jeu ont été réalisés à la bouche, en enregistrant les voix des participants.

Le jeu sous sa forme finale⁴ a été diffusé sur le site internet de l'association. Il emprunte les codes vidéoludiques du genre du *tower defense*⁵ : depuis une vue du dessus, le joueur doit empêcher les chômeurs de rejoindre la place de la ville – sur laquelle ils se regroupent pour y mener la révolution. Pour ce faire, il doit gérer son budget afin de créer et d'améliorer des « tourelles » qui éliminent ou ralentissent les chômeurs. Le joueur peut choisir parmi quatre tourelles, dont une aux couleurs de la

⁴ *Chômeurs Blaster*, URL : <https://portail.certaine-gaite.org/chomeurblaster/>.

⁵ Les jeux du genre *tower defense* proposent au joueur de protéger un lieu de l'afflux de monstres en disposant des tourelles qui tirent automatiquement sur les ennemis.

police fédérale belge, et une autre qui représente l'Office National pour l'Emploi (Onem). Sont aussi progressivement disponibles trois armes spéciales, dont une consiste à bombarder la ville avec des formulaires de l'Office wallon de la formation professionnelle et de l'emploi (Forem), ce qui a pour effet de ralentir toute la population. Enfin, précisons que trois villes, représentant trois niveaux de difficulté, sont présentes dans le jeu : Anvers, Liège et Charleroi. Cette première expérience relève de ce qu'on pourrait appeler le « jeu vidéo associatif », reposant sur le dispositif d'atelier impulsé par une association regroupant des néophytes pour produire un jeu sur une thématique. Ce dispositif produit nécessairement des résultats différents du jeu vidéo amateur tel qu'il existe dans les communautés en ligne. Cependant, c'est à travers cette première expérience que nous avons initialement construit notre approche du domaine.

En effet, pour préparer les ateliers de création et pour comprendre le fonctionnement du logiciel utilisé, nous en sommes arrivé à consulter toute une série de ressources en ligne, qu'elles soient le fruit de professionnels (sur le site officiel de *Construct 2*) ou d'amateurs (initialement sur le site officieux Construct-French). Puis, naviguant d'une communauté à une autre, nous avons découvert un foisonnement phénoménal de logiciels, de communautés et d'œuvres créées par des amateurs. Nous avons repéré des communautés organisées par genre vidéoludique (création de jeux de rôle, de jeux d'aventure, etc.), par outil de création, par support de diffusion, etc. Se sont présentés à nous des centaines de jeux jusque-là inconnus, des suites officieuses de jeux commerciaux, des œuvres originales, des créations communautaires dont nous n'avions aucune clé de lecture, des tests techniques, des démos, etc. Étant nous-même un joueur régulier et nous considérant comme ayant une connaissance relativement étendue de la culture vidéoludique, nous avons été particulièrement étonné de découvrir si tardivement un domaine qui, à la vue de la quantité de ses outils et de la fréquentation de ses forums, semble certes marginal, mais certainement pas anecdotique. Ni la lecture régulière de la presse spécialisée ni celle des histoires canoniques du jeu vidéo ne nous avait précédemment permis d'apprendre l'existence de ce domaine. Cette pratique créative reste, y compris au sein même des amateurs de jeux vidéo, très mal connue.

Notre intérêt premier pour le jeu vidéo amateur est donc lié à un sentiment de surprise, de découverte, puis à la perception d'un enjeu politique : l'invisibilisation généralisée des amateurs comme partie prenante de la culture vidéoludique nous semblait problématique en termes de démocratie culturelle. Le jeu vidéo commercial était-il le seul mode de production légitime ? N'y avait-il rien à dire, ou si peu, sur ces milliers de créateurs et leurs milliers de jeux vidéo ? Devaient-ils tous être d'emblée disqualifiés au simple titre qu'ils ne sortaient pas de leurs obscurs forums ? L'atelier qui donna lieu à *Chômeurs Blaster* allait lui-même dans ce sens, puisque son objectif initial était de *rendre accessible* la création à des néophytes. Il s'inscrivait alors (tout à fait intuitivement, en ce qui nous

concerne) dans une tradition du domaine de l'éducation permanente et des ateliers de création médiatique (*D'une Certaine Gaité* organisait notamment des ateliers de création de contenu radio, d'instruments de musique ou de roman photo). Aussi, notre démarche s'est-elle construite depuis un positionnement politique selon lequel les moyens d'expression devraient être rendus accessibles au plus grand nombre – et valorisés en tant que tels – et non rester l'apanage des entreprises privées à forts capitaux économiques et techniques. Tout travail scientifique sur la question des amateurs (et sur bien d'autres sujets) demande selon nous nécessairement au chercheur qui le mène de se situer clairement, au risque de reproduire la domination culturelle inhérente à cette question. Nous concernant, le jeu vidéo amateur est d'abord étudié en tant que média *rendu accessible* à toutes et tous.

2. La première observation : un rapport affectif à un média réputé impersonnel

L'atelier qui donna lieu à la création de *Chômeurs Blaster* précédait de quelques mois notre travail scientifique à proprement parler (qui débuta à l'automne 2014). Cependant, il n'était pas dénué d'ambitions de recherche – certes à un stade très exploratoire. Un des objectifs de ce dispositif était, comme exposé dans un article⁶ publié pour *C4* (la revue de l'association), d'évaluer si la création de jeux vidéo était à même de devenir aussi commune que la production et la diffusion de films et de photographies. Dès ces premières tentatives de compréhension du phénomène, nous prenions comme point de comparaison le cinéma et l'apparition de supports filmiques légers, notamment de la *Super 8*, qui permit de voir émerger le film amateur. Nous ne réaliserons que bien plus tard que ce parallèle agissait, encore intuitivement à l'époque, comme une manière opératoire de constituer le jeu vidéo amateur en tant qu'un ensemble et en tant que pratique culturelle. Par extension, il était possible d'approcher ce domaine selon des catégories de pensées communes : il y avait des amateurs se différenciant des professionnels par l'absence de rémunération, utilisant des moyens de création qui chacun à sa manière simplifiaient le processus de production médiatique, et il existait des communautés en ligne comparables à des clubs dans lesquels se discutaient tant la technique que des références ou des normes culturelles communes.

De plus, il nous semblait voir ici et là des signes d'une possible conception du média vidéoludique non plus tant en tant que média de masse, mais comme un support à la communication interpersonnelle – comme le sont devenues la photo et la vidéo une fois propulsées par les réseaux

⁶ Hurel Pierre-Yves (2014), « Jeux vidéo l'heure de la démocratisation ? », *C4*, n°220 [en ligne]. URL : <https://c4magazine.org/2014/04/05/jeux-video-lheure-de-la-democratisation>, consulté le 5 janvier 2020.

sociaux. Parmi ces indices, la place accordée dans *Chômeurs Blaster* à des références insolites et liées à un contexte culturel et politique particulier (l'Onem, le Forem, le taux de chômage réputé des différentes villes, etc.) nous avait particulièrement interpellé. Ce n'est pas tant la politisation explicite du propos qui nous a interrogé (d'ailleurs, nous n'avons jamais constaté d'écho très prégnant de cet aspect au sein des communautés d'amateurs étudiées) que la manière d'intégrer des références issues du quotidien et de l'ordre du familier. De plus, après quelques semaines d'ateliers, un animé avait spontanément présenté un projet qu'il avait décidé de développer en solitaire sur *Construct 2* et en partie grâce aux apprentissages issus de l'atelier : il s'agissait d'un jeu de *blind-test* (le joueur devait écouter une chanson et écrire le nom de celle-ci dans l'interface). Ce jeu, nous raconta-t-il, s'adressait spécifiquement à ses amis avec qui il partageait déjà ce type de divertissement. Tant sur le plan des contenus que de ses modalités de diffusion, le jeu vidéo amateur nous est donc rapidement apparu dans des usages qui relevaient de l'ordre de l'intime, du familier et du partage.

Dès lors, un décalage important nous est apparu entre deux façons de concevoir le jeu vidéo : d'une part, il y aurait le jeu vidéo en tant que produit culturel *de masse* tel que nous l'avions toujours perçu ; d'autre part, il y aurait une conception du média en tant que support *personnel* d'expression (non au sens d'expression artistique, mais d'une expression presque ordinaire). Ce décalage nous apparaissait d'autant plus fort que le jeu vidéo dans son ensemble ne donne encore qu'une place minime à ses *auteurs*. Il n'est pas rare qu'on ignore tout des personnes qui sont à la manœuvre du côté de la production⁷. De plus, sur le plan des contenus, le jeu vidéo est un marché de masse dans lequel les références culturelles ou personnelles sont souvent expurgées pour rendre les œuvres accessibles à un public mondialisé. Au contraire, le jeu vidéo amateur représentait à nos yeux un phénomène extrêmement local : des centaines de jeux avaient été produits au sein de communautés de tailles modestes et n'en étaient jamais sortis. Il faut ajouter à ces remarques l'observation (d'abord en ligne, à distance) d'un rapport passionnel au jeu vidéo de la part des amateurs – qui sont prompts à discuter très longuement et finement de ce qui fait selon eux la particularité de tel jeu ou de telle franchise et ce qui justifie que ces jeux soient ou non « bons ». Nous retrouvions mêlées deux manières d'appréhender le jeu vidéo de manière personnelle et ordinaire : en tant que joueur et en tant que créateur.

Ainsi, le domaine du jeu vidéo amateur nous est apparu comme un terrain d'enquête inédit concernant cette utilisation à des fins personnelles et locales d'un média globalement reconnu comme

⁷ La situation n'a évolué que récemment, notamment avec l'institutionnalisation de la scène « indépendante » (*indie*) dans les années 2000, une scène dont les jeux sont habituellement produits par de petites équipes qui se présentent comme des auteurs. L'industrie de jeux à gros budgets elle-même n'a fait émerger que quelques grands noms connus d'un plus large public (Miyamoto ou Kojima, par exemple).

une grande industrie culturelle mondialisée (si ce n'est la plus grande, selon les critères économiques pris en compte). Cherchant d'abord dans la littérature scientifique quelques repères pour baliser une étude du domaine, nous allons identifier deux paradigmes qui, s'ils nous fournissent quelques cadrages, finiront par être écartés : le paradigme de la convergence (défini par Jenkins) et celui de la résistance (initié par Anna Anthropy). Dans les deux sections suivantes, nous présentons ces recherches avant d'en venir au choix d'une approche compréhensive du jeu vidéo amateur.

3. Deux paradigmes écartés : la convergence ou la résistance de l'amateur

3.1 Le « travail » de l'amateur et la captation de sa valeur

Selon Gee et Tran (2016), de nombreuses études du jeu vidéo amateur (et du *modding* en particulier) sont réalisées depuis la perspective des *fans studies*. Au sein de cet ensemble, deux points de vue se font face : soit il s'agit de montrer à quel point le créateur amateur converge avec l'industrie, soit, au contraire, qu'il lui résiste. Nous détaillerons d'abord en quoi les travaux d'Henry Jenkins ont pesé dans la polarisation de ces points de vue. Puis nous passerons en revue les recherches qui veulent mettre au jour la convergence entre amateurs et professionnels — que ce soit pour s'en réjouir ou dans une optique plus critique.

En 2006, Henry Jenkins publie *La culture de la convergence*, que la préface d'Éric Maigret (dans l'édition française de 2013) annonce comme étant un « bateau amiral » (Maigret 2006 : 5) dans les eaux agitées de l'étude des industries culturelles et des *media studies*. Jenkins décrit en réalité non pas un, mais trois phénomènes de « convergence ». Il aborde d'abord la convergence entre les publics, qui se regroupent et pratiquent ensemble leurs activités de *fans*⁸. Cette tendance communautaire s'est accélérée depuis l'avènement d'Internet, mais Jenkins — qui a étudié les communautés de *fans* de *Star Trek* pré-Internet — fait remonter ce phénomène à bien plus tôt et l'explique notamment par l'augmentation du temps et des moyens de loisirs dans la société post-moderne. Il se penche ensuite sur la convergence des industries entre elles — ce qui constitue en réalité une euphémisation d'un phénomène plus connu sous le nom de concentration des industries culturelles. C'est surtout la concentration horizontale qui intéresse l'auteur — par exemple la détention par un même groupe d'un

⁸ Dans cette section, le terme de *fans* est utilisé pour décrire des publics particulièrement engagés dans leurs consommations culturelles, sur le plan émotionnel (voir à ce sujet Pasquier 1999) et sur celui des pratiques créatives. Les activités de *fans* dont il est question prennent donc pour objet un univers fictionnel particulièrement apprécié et peuvent consister, par exemple, à écrire des fictions, tourner des films, ou créer des jeux vidéo.

studio de cinéma et d'une entreprise de jeux vidéo — puisqu'elle permet (et permettra de plus en plus, selon Jenkins) la création de grandes franchises fictionnelles transmédiatiques (à l'image de *Star Wars* ou *Matrix*) qui construisent des univers fictionnels à même de laisser les *fans* s'impliquer. Enfin et surtout, Jenkins cherche à décrire de nouvelles zones de contacts et de nouveaux modes d'interaction entre les *fans* et les industries culturelles, donc à montrer en quoi ces ensembles de consommateurs et ces ensembles de producteurs convergent entre eux. Ces convergences peuvent prendre des formes très différentes et l'ouvrage de Jenkins s'attarde sur quelques cas prototypes, par exemple celui des *spoilers* de *Survivor* (série de télé-réalité connue en francophonie sous le nom de *Koh Lanta*)⁹.

L'ouvrage de Jenkins, qui vient en quelque sorte couronner une série de recherches antérieures, est omniprésent dans les études ultérieures sur les *fans* — y compris dans le champ vidéoludique qui nous intéresse. Finalement, cette recherche vient porter à l'ère du numérique et de la culture participative l'approche des *cultural studies* et est très inspirée de De Certeau — elle fait la part belle à l'activité des usagers, à leurs bricolages et leurs braconnages. Cependant, au contraire de De Certeau — chez qui les manières de faire des usagers sont des actes de résistance potentiels aux stratégies industrielles —, Jenkins se réjouit d'une plus grande fluidité dans les rapports entre producteurs et consommateurs et prêche auprès des entreprises pour qu'elles intègrent du jeu dans leurs rouages, qu'elles fassent une place à l'agir amateur, qu'elles le tolèrent, voire le favorisent (le chapitre sur l'assouplissement des droits d'auteurs au profit des *fanfictions* est très parlant à cet égard). Aussi, nous rejoignons ici Sedda (2017) lorsqu'il affirme (à l'égard des études en communication de manière générale — il ne parle pas de Jenkins) que les outils de la perspective critique sont bien souvent intégrés à des recherches a-critiques :

En calquant les hypothèses de Michel De Certeau, tous les phénomènes communicationnels (soient-ils relatifs à la sphère publique, organisationnelle ou culturelle) ont été progressivement revus et ajustés à partir de l'assomption du rôle actif de l'acteur et de sa capacité à produire du sens, à générer du lien social, à décoder, à s'approprier voire à détourner les procédés et les produits de l'industrie culturelle. Toutefois, la tactique, c'est-à-dire la ruse de l'usager, n'a pas de sens si on oublie qu'elle constitue une résistance face à l'agir stratégique (de Certeau). Or, le concept de « braconnage » de Michel de Certeau est souvent utilisé d'une façon a-critique qui omet par exemple son inscription dans le moment contestataire de Mai 1968 ainsi que la dialectique entre l'agir stratégique et l'agir tactique dont il est issu. (Sedda, 2017)

⁹ Les *spoilers* sont des téléspectateurs qui s'informent et élaborent des hypothèses très renseignées, au sein de forums Internet, pour réussir à déterminer l'ordre d'élimination des candidats de cette émission de télé-réalité. Jenkins relate comment les producteurs de l'émission sont au fait de ces activités et cherchent à déjouer les avancées de ces téléspectateurs pour brouiller les pistes. D'autres cas étudiés sont plus directement politiques. Par exemple, l'armée américaine a produit un jeu vidéo qui sert au recrutement de soldats (*America's Army* — considéré comme un des premiers *serious games*) et l'a accompagné d'un forum de discussion en ligne. À ce sujet, Jenkins raconte comment le forum est devenu progressivement le théâtre de discussions concernant les mouvements de troupes américaines au Moyen-Orient, mais aussi de protestation de vétérans américains quant à une certaine forme de ludification de la guerre — ce qui a provoqué quelques tensions entre producteurs et consommateurs du jeu.

Il n'est donc pas étonnant qu'une majorité d'études ultérieures à Jenkins y trouve leur compte : il s'agit finalement d'un cadre théorique déployé de manière très plastique et réemployable depuis divers ancrages politiques et épistémologiques. Nous les regroupons ici sous trois ensembles (en nous concentrant sur le cas du jeu vidéo amateur) : les études très enthousiastes, celles adoptant une perspective critique des stratégies industrielles et, enfin, un dernier groupe qui cherche à se tenir à mi-chemin entre stratégies de production et tactiques de réception.

D'abord, certaines études abordent la création en amateur comme témoignant d'une forme de culture de la convergence par excellence, avec un enthousiasme particulier. Ainsi, Postigo, qui analyse la valeur générée par les *modders*¹⁰ ainsi que leurs motivations, s'inscrit totalement dans la lignée de Jenkins lorsqu'il prescrit une augmentation des moyens de converger et affirme que celle-ci ne pourra être que bénéfique¹¹ :

The digital games industry would do well to more thoroughly embrace fan groups producing add-ons to games, going so far as to provide more resources such as stipends and hardware. Ultimately, consumers will also benefit from the modder-industry symbiosis. Because modders are likely to take creative risks that game companies are not, consumers will have available to them a wide selection of genres and themes in gaming that may not have been available if production of games were cloistered within the institutional frameworks of a business¹². (Postigo, 2007 : 311)

Un autre exemple en dehors du *modding* est celui d'O'Donnel (2013), qui, sur base de l'étude d'un brevet déposé par Nintendo nommé *Mario Factory* en 1994 (un projet très ressemblant à ce que sera finalement *Mario Maker* une vingtaine d'années plus tard), appelle à la création de plates-formes permettant enfin un co-travail (*co-labor*). L'auteur explique ainsi que la culture de la convergence ne pourra advenir que si les entreprises cèdent quelque peu sur leur conception des consoles de jeux en tant que systèmes fermés et servant exclusivement à la consommation. Dans la même perspective, d'autres études veulent aider à fluidifier les relations entre producteurs et amateurs. Comunello et

¹⁰ Le terme *modders* désigne les personnes pratiquant le *modding* – la modification de jeux vidéo. Nous reviendrons en détail sur les tenants de ce domaine dans le chapitre suivant.

¹¹ Remarquons que Postigo (2010), trois ans plus tard, en appelle cette fois à une participation critique de la part des *modders* : « We ought to engage in critical participation. When we are invited to participate with tools made by others we ought to ask how our contributions are shaped through technological affordances. » (« Nous devrions nous engager dans une participation critique. Lorsque nous sommes invités à participer avec des outils conçus par d'autres, nous devons nous demander comment nos contributions sont façonnées par leurs affordances technologiques. »)

¹² Sauf mention contraire, toutes les traductions de ce travail sont les nôtres et sont présentes en note de bas de page : « L'industrie des jeux digitaux devrait mieux embrasser les groupes de fans produisant des *add-ons* pour les jeux, allant jusqu'à fournir plus de ressources comme des rémunérations et du matériel. En bout de chaîne, les consommateurs profiteront aussi de la symbiose entre l'industrie et les *modders*. Puisque les *modders* sont susceptibles de prendre des risques que les entreprises ne prennent pas, les consommateurs disposeront d'une large sélection de genres et de thèmes dans les jeux qui ne pourraient pas être disponibles si la production de jeux était cloisonnée dans les cadres institutionnels commerciaux. »

Mulargia (2014) cherchent quels sont les profils d'utilisateurs qui créent plus couramment des niveaux sur *The Little Big Planet*. Quant à Agarwal et Seetharaman (2015), ils étudient les différentes phases de développement des *mods* dans le but d'aider les industriels à mettre en place de nouveaux dispositifs pour soutenir les communautés qui se créent autour de leurs jeux.

Ensuite, un deuxième ensemble d'études adopte une perspective critique, mais en se focalisant plus directement sur les stratégies industrielles, ce qui peut avoir tendance à écraser la problématique de la domination (la place laissée aux phénomènes d'appropriation dans l'analyse est ténue). Ainsi, Newman (2016) soutient que la création de *Super Mario Maker*, qui propose aux joueurs de créer leurs propres niveaux, est une manière de cadrer la pratique illégale du *ROM hacking*¹³ (dont les praticiens sont régulièrement poursuivis en justice par Nintendo). La firme japonaise chercherait à offrir un cadre profitable à cette activité créatrice. De plus, toujours selon Newman, le logiciel tendrait à favoriser la création de niveaux particulièrement déséquilibrés (*abusive*) de manière à renforcer l'autorité de Nintendo comme seul capable de créer des niveaux équilibrés et intéressants à jouer. Dans le cas du *modding*, Hong¹⁴ (2013) cherche à resituer la problématique du *play labor* dans le contexte plus général de la participation créative des consommateurs (*prosumerism*) à l'ère du néolibéralisme. L'auteur se montre particulièrement critique quant aux stratégies employées par les producteurs pour façonner des communautés de *modding* qui leur conviennent — telle que le système d'évaluation des *mods*, qui pousse, selon l'auteur, les praticiens à améliorer leurs performances et leur réputation. Pour Hong, ces stratégies visent finalement à intégrer et récupérer ce qui pourrait être vu comme des actes de résistance (Hong 2013 : 998)¹⁵.

Enfin, certaines études tentent, avec un certain succès, de se tenir à mi-chemin entre les stratégies des compagnies de jeux vidéo et les créateurs tout en adoptant une perspective critique. Le travail de Sotamaa (2007) est un modèle du genre, puisqu'il cherche à mettre au jour la complexe et nuancée dialectique à l'œuvre entre les intérêts des studios de jeux vidéo et les motivations diverses des *modders*. Il montre, d'un côté, que les studios mettent en place une panoplie de dispositifs pour cadrer l'activité des *modders* et les inciter à créer du contenu qui leur soit profitable (des *mods* qui seront populaires et renouvelleront l'intérêt de leur jeu), par exemple à travers l'organisation de concours de *modding* avec des règles et un thème imposé. De l'autre côté, Sotamaa s'oppose à une vision du *modder* comme étant totalement aliéné et inconscient d'être en train de travailler-jouer (*play*

¹³ Le *ROM hacking* consiste à modifier un jeu vidéo commercial après l'avoir émulé sur ordinateur. Nous revenons en détails sur cette technique dans le chapitre suivant.

¹⁴ Hong se base notamment sur une série d'entretiens de *modders*, mais ceux-ci sont directement orientés vers les stratégies des producteurs.

¹⁵ Pour une étude des effets des systèmes de classements sur les *modders*, voir aussi Hong et Chen (2013).

labor) pour le compte d'une grande entreprise. Non seulement les acteurs comprennent bien les enjeux à l'œuvre, mais, de plus, ils choisissent de créer à la condition d'en tirer un profit personnel suivant diverses motivations. De manière assez similaire, Scacchi (2010) montre que les communautés de *modding* ne peuvent se comprendre uniquement à partir d'un cadre de coopération fixe entre un producteur et des consommateurs : d'une part, il s'agit là de relations dynamiques et évolutives et, de l'autre, les *modders* peuvent autant être envisagés comme des créateurs tournés vers l'industrie (par exemple, lorsqu'ils cherchent à devenir professionnels) que comme étant en recherche d'un bénéfice personnel et orientés vers la communauté de pairs.

William Robinson et Bart Simon (2015) se situent eux aussi à mi-chemin lorsqu'ils cherchent à comprendre le sens de la pratique des joueurs-créateurs de *Little Big Planet*. En effet, les auteurs se montrent tout à fait conscients des stratégies mises en place par Media Molecule quant à l'exploitation des niveaux créés par les joueurs à des fins financières. Cependant, les auteurs refusent de soumettre les praticiens par une théorie de l'exploitation qui ne prendrait pas en compte la valeur intrinsèque de l'activité telle qu'elle est vécue : le plaisir et la créativité que leur procure la création, s'ils ne sont pas rémunérateurs, sont tout aussi importants à leurs yeux. Cette recherche réussit à articuler un regard critique sur l'industrie et un regard compréhensif sur les joueurs-créateurs.

3.2 À l'autre bout du spectre : ils ne convergent pas, ils résistent

Prenant le contrepied des études qui tiennent pour acquise la convergence du jeu vidéo amateur (que ce soit pour en questionner les effets ou pour s'enthousiasmer du rapport apaisé entre consommateur et producteur), d'autres chercheuses et chercheurs y voient un phénomène de résistance aux industries culturelles. Ces derniers s'appuient alors très souvent sur un ouvrage qui est l'œuvre, non d'une scientifique, mais d'une artiste engagée : Anna Anthropy. Elle publie en 2012 un ouvrage-manifeste intitulé *Rise of the Videogame Zinesters: How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Dropouts, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form*. Anthropy y dénonce une industrie réservée aux seuls hommes blancs bourgeois hétérosexuels et cisgenres¹⁶. Elle dit aspirer à plus de diversité et, surtout, appelle toutes et tous à la création de jeux vidéo pour vivifier la démocratie culturelle. En fin de livre, Anthropy présente une série d'outils (de *WarioWare* à *ZZT* en passant par *Twine*) permettant à « tout le monde de créer ». Anthropy entend ainsi formaliser une pratique s'opposant au régime commercial. Elle a elle-même créé plusieurs jeux vidéo aux formes

¹⁶ Les propos d'Anthropy ne sont pas sans rappeler ceux de Patricia Zimmerman (1999) à propos du film amateur, vecteur qui permettait, selon l'autrice, de sortir d'une histoire normée uniquement par l'industrie hollywoodienne.

radicalement distinctes des standards industriels – le plus célèbre étant dans doute *Dys4ia*, qui consiste en un récit autobiographique de sa thérapie aux hormones accompagnant sa transition de genre.

Dans le domaine du jeu vidéo, une série de travaux suivront (explicitement ou non) la voie ainsi ouverte à l'idée d'un jeu vidéo amateur radical et opposé à l'industrie. Nous relèverons deux arguments principaux (présents notamment dans deux thèses récentes sur le domaine (Vanderhoef 2017 et Young 2018¹⁷) pour appuyer cette conception de la création en amateur comme relevant de la résistance culturelle. D'une part, l'amateurisme serait une forme de résistance par *la production de contenus* plus diversifiés que ceux de l'industrie — notamment parce qu'il s'affranchirait de l'élitisme professionnel qui a pour effet de favoriser les bourgeois blancs mâles et hétérosexuels. D'autre part, l'amateurisme serait une forme de résistance à l'industrie en ce qu'il remettrait en cause *ses modes de production*. Cette remise en question peut concerner les conditions de travail réputées toxiques (à raison – cf. Annart 2019) et reposant sur la surexploitation des employés. Par exemple, Harvey (2014) avance que les jeux vidéo *queer* développés sur le logiciel de création d'histoires interactives *Twine* mettent en cause l'industrie, tant sur le plan des contenus (qui s'éloignent fortement des canons classiques en termes de représentation de genre ou de race et en termes de mécaniques ludiques), que sur le plan de leurs moyens de financement (alternatifs, participatifs, voire inexistants) et de leur distribution (utilisant les réseaux sociaux affinitaires). Dans ce contexte, l'absence de volonté de « réussir » ou de « faire carrière » est perçue par l'auteur comme étant la forme de résistance la plus centrale et la plus radicale.

Certaines études s'attachent plus particulièrement à présenter la diversité de la création comme relevant d'une forme de résistance culturelle. Par exemple, selon Lauteria (2012), le *modding* peut être vécu par les *modders* homosexuels comme une manière de résister aux schémas hétéronormés en produisant des modifications plus en phase avec leur propre identité. Le phénomène de résistance culturelle peut aussi être déployé dans une perspective critique de la mondialisation, comme le font Oliveira *et al.* (2014). Les auteurs prennent l'exemple particulièrement parlant d'un *mod* brésilien de *Guitar Hero* (un jeu de rythme dans lequel on « joue » de grands succès musicaux à la manette ou à l'aide d'un périphérique en forme de guitare) qui propose un répertoire alternatif de musiques brésiliennes et peut s'appréhender comme une résistance locale à une industrie globalisée imposant son agenda culturel aux marchés locaux.

D'autres publications se concentrent sur les processus à l'œuvre au niveau de la création et évaluent en quoi ces pratiques d'amateurs peuvent être considérées comme une résistance aux

¹⁷ Nous reviendrons plus longuement sur ces deux travaux au cours du troisième chapitre.

pratiques professionnelles. En guise d'illustration, nous citerons Westecott (2013) qui, parmi toutes les créations de jeux vidéo réalisées en dehors de l'industrie, s'intéresse spécifiquement aux créateurs utilisant le jeu vidéo comme un moyen d'expression, que l'auteure regroupe sous le terme du « *DIY game making* ». Selon elle, la pratique relève de l'artisanat (*craft*), ce qui en fait un terrain particulièrement fertile pour agir selon des méthodes contre-hégémoniques (voir aussi Keogh 2015, à ce sujet). La création seule ou en petite équipe permet le déploiement d'une vision personnelle et l'adhésion à une série de valeurs alternatives :

Potential values of DIY game making include a sense of agency, identity, involvement, and affect on behalf of the makers and the communities they generate. The sharing of these values within a group set the ground for ongoing activity, activism even, that may work to counter dominant industry norms¹⁸. (Westecott 2013 : 86)

De plus, l'auteur articule cette analyse des manières de produire à un cadrage du jeu vidéo amateur dans une généalogie du travail domestique (traditionnellement féminin) plus ancienne et déjà au cœur de luttes féministes. Enfin, Westecott invite au développement de jeux vidéo « de tous les jours » par tous types de personnes.

Par ailleurs, les pratiques d'amateurs sont régulièrement approchées comme participant d'une remise en cause des logiques plus générales de production, d'innovation ou de marchandisation. En effet, plusieurs études voient dans le jeu vidéo amateur une résistance aux principes de marchandisation et d'obsolescence qui gouvernent l'industrie vidéoludique, que ce soit en maintenant en vie des matériels (typiquement, des consoles de jeu) jugés obsolètes par l'industrie (Vanderhoef 2017, Deeming 2013, Deeming et Murphy 2017) ou en créant des jeux de genres vidéoludiques –par exemple des *Point & Click*¹⁹ – abandonnés par les grands éditeurs (Ito 2007, Hichibe et Tanaka 2016, Picard 2013). Le jeu vidéo amateur, et surtout ses pratiques liées aux remix de jeux existants, peut aussi être approché comme un positionnement politique contre le régime de propriété défendue par les industriels (Jordan 2007). Consalvo (2013) a, quant à elle, montré comment la traduction de jeux piratés par des *fans* pouvait mettre en question les pratiques de l'industrie, puisque certains amateurs traduisent des jeux japonais pour les rendre disponibles dans des pays où ils n'ont pas été distribués — les amateurs défiant ainsi le monopole des entreprises privées sur la planification de la distribution de leurs produits.

¹⁸ « Les valeurs potentielles de la création DIY incluent le sentiment d'agentivité, d'identité, d'implication et affecte les créateurs et des communautés. Le partage de ces valeurs au sein d'un groupe prépare le terrain pour l'activité en cours, et même le militantisme, qui peut fonctionner pour contrer les normes dominantes de l'industrie. »

¹⁹ Les jeux de type *Point & Click*, proposent aux joueurs de résoudre des énigmes en lien avec une trame narrative, en relevant des indices (objets, éléments de dialogue, etc.) présents dans différentes scènes. Le nom du genre est tiré des deux actions principales effectuées par le joueur, à l'aide de la souris : pointer et cliquer. *Monkey Island* en est un célèbre exemple.

4. La formalisation du projet : une approche compréhensive de l'expérience

Aux balbutiements de notre recherche, Jenkins (2013[2006]) et Anthropy (2012) furent deux de nos premières lectures. Celles-ci, et les travaux s'inscrivant dans leurs suites, ont influencé notre démarche. En comparant l'activité et la production de l'amateur à celles de l'industrie, ces recherches ont surtout, pour nous, l'intérêt de visibiliser et de souligner les écarts et différences entre deux façons d'appréhender le média. Certaines études mettent en avant l'amateurisme, ou appellent à la création de jeux vidéo par toutes et tous²⁰ (Anthropy 2012) ; elles mettent en avant le caractère ordinaire de cette création (Vanderhoef 2017) et l'importance de l'inscription de la pratique dans le plaisir personnel et les communautés de pairs (Scacchi 2010).

Cependant, la polarisation des études entre convergence et résistance ne nous a pas semblé satisfaisante ni suffisante pour saisir l'expérience de création des amateurs. D'une part, le paradigme de la convergence a pour effet de ne considérer les pratiques des amateurs qu'en ce qu'elles sont *prises* dans des relations avec l'industrie. Ce faisant, ce paradigme implique finalement de se focaliser uniquement sur ce que le « travail » de l'amateur produit en tant que valeur « captable » par l'industrie. À l'autre bout du spectre, les recherches approchant le jeu vidéo amateur comme une pratique relevant essentiellement de la résistance culturelle ont principalement pour effet de situer ces pratiques au regard de leurs équivalents en milieu professionnel (le jeu vidéo amateur est désigné comme *plus* subversif que le jeu vidéo indépendant, ou *plus* diversifié que l'industrie)²¹. Cette dichotomie entre convergence et résistance nous a finalement semblé être un renouvellement de la

[...] dichotomie qui traverse le champ des recherches sur la réception des médias : il y a celles qui parient sur la capacité des destinataires, et celles qui parient sur son aliénation et sa fausse conscience. Ce partage est à la fois méthodologique, théorique et politique, mais il s'agit bien selon moi d'un *pari*, et par conséquent d'un choix épistémologique et politique dont le chercheur aura à répondre. (Servais 2017 : 42)

²⁰ Notons à ce titre l'existence d'études cherchant à œuvrer pour une plus grande diversité et à évaluer les effets que la création de jeux vidéo peut avoir sur la promotion des filières techniques et informatiques auprès des catégories démographiques habituellement sous-représentées (typiquement les femmes et les personnes issues de l'immigration). Denner (2007) a par exemple organisé des ateliers de création de jeux vidéo en dehors du temps scolaire en s'adressant à deux cents jeunes filles de quatorze ans dans le but de contrer les stéréotypes de genre construits culturellement. DiSalvo et Bruckman (2011) ont, quant à eux, mis en place un dispositif similaire s'adressant à de jeunes garçons afro-américains de l'enseignement du secondaire (*high school* : 14-18 ans). Yucel *et al.* (2006) cherchaient, toujours dans le milieu de l'éducation secondaire supérieure, à utiliser le modding pour enseigner des compétences en technique de l'informatique. Leurs cours ayant été d'abord suivis principalement par de jeunes garçons, les auteurs expliquent avoir progressivement cherché et réussi à accueillir plus de jeunes filles.

²¹ Sans qu'il n'existe aucun appui scientifique à ce propos : aucune étude quantitative n'a démontré la diversité sociodémographique des praticiens ni le caractère supposément plus subversif des jeux vidéo réalisés en dehors de l'industrie.

Pour le dire autrement, les paradigmes de la convergence et de la résistance ont tendance à chercher à identifier une « plus-value » — que ce soit pour l'industrie vidéoludique ou la démocratie culturelle²². Or le domaine est foisonnant et « qui part de l'incapacité est certain de la retrouver à l'arrivée » (*ibid.* : 43). Comptabiliser les bénéfices engrangés par telle compagnie qui s'appuie sur du contenu produit par des amateurs peut tout à fait s'interpréter comme un signe d'exploitation volontaire et joyeuse. Nous ajoutons que la réciproque n'est pas moins vraie : qui cherchera des signes de résistance à l'industrie du jeu vidéo en trouvera — en se focalisant cette fois sur des modifications de jeu remplaçant les personnages d'hommes par des femmes, par exemple. Pour notre part, à tout prendre et s'il fallait choisir, nous parierions sur la capacité des praticiens — nous avons déjà rendu compte de notre positionnement politique. Malgré tout, il resterait difficile de nier le poids considérable de l'industrie et sa capacité à imposer son agenda, ses modalités de commercialisation, les pratiques permises et favorisées, et ainsi de suite.

Cependant, il nous est surtout apparu, au stade de nos premières recherches, que ces deux paradigmes étaient incapables de fournir des clés d'interprétation et de compréhension de la pratique telle qu'elle est vécue au niveau micro : que dire des créations d'œuvres originales, mais reprenant globalement les codes des genres ? De l'utilisation personnelle de jeux vidéo comme vecteurs d'une expression intime ordinaire ? Des dispositifs de critique et de consécration entre pairs d'une même communauté ? De l'inclusion de références issues de la vie quotidienne des créateurs ? Reprenons le cas de notre animé qui avait produit un jeu de *blind test* pour des amis : est-il dominé parce qu'il utilise un outil créatif développé par le secteur économique ? Est-il émancipé parce qu'il choisit de ne pas développer un genre vidéoludique populaire ? Résiste-t-il au diktat de la commercialisation s'il s'en tient à la version gratuite du logiciel, voire le pirate ? Ces questions auraient-elles un sens pour lui ? Probablement pas.

De même, pour nous qui cherchons à saisir l'expérience de création telle qu'elle est vécue, et bien que nous ne soyons pas aveugles aux processus de domination qui régissent tout fait social, cette

²² Ou pour les sciences de l'éducation : de très nombreux travaux ont été menés pour faire de la réalisation de jeux vidéo en classe un dispositif pédagogique et pour en évaluer les bénéfices supposés, notamment en termes de motivation. Voir par exemple Kafai (1995) et le *Game Design Project*, durant lequel seize enfants d'une dizaine d'années ont programmé des jeux vidéo sur une durée de six mois. Ces derniers utilisent alors le *Logo*, le premier langage informatique pensé spécifiquement pour les enfants et inventé en 1967 par Wally Feurzeig, Seymour Papert, et Cynthia Solomon. Voir également les travaux de Kacmarcik et Kacmarcik (2009), qui adaptent la problématique de l'enseignement à la programmation *homebrew* sur *Game Boy Advance*, ou encore l'étude de Kafai et Peppler (2012), qui montre comment le logiciel Scratch peut aider à enseigner la programmation « par choix » à de jeunes urbains dans un club informatique (après l'école). Voir enfin le MOOC de Damien Djaouti sur les serious games diffusé en 2017, dans lequel il revient sur différentes expériences pédagogiques menées par divers enseignants. Ces derniers créaient des jeux sérieux à destination de leurs étudiants ou avec leurs propres étudiants. Pour un état de la question plus complet (mais quelque peu enthousiaste), voir Hayes et Games 2008, Gee et Tran 2016, Burke et Kafai 2014.

inadéquation représente la raison essentielle d'un abandon de la dichotomie domination-résistance. Le jeu vidéo amateur nous est rapidement apparu comme n'étant ni pour ni contre l'industrie vidéoludique, mais à côté et à interroger « dans son cadre institutionnel propre » (Odin 1999) si l'on souhaite le comprendre. Les diverses techniques de création se forment généralement en lien avec différents acteurs du jeu vidéo industriel, comme nous le verrons dans le chapitre trois. Cependant, nous avons choisi de nous focaliser sur ce que les amateurs produisent et qui n'a de sens que pour eux. Ce sens – de l'ordre de l'intime, de l'affect, de la passion – constitue une dimension de l'expérience inaccessible aux deux paradigmes de la convergence et de la résistance : à côté de la dichotomie du *pour l'industrie* et le *pour lutter* (ou *contre l'industrie*), il y aurait un *pour soi*²³.

Notre projet fut dès lors de réaliser une étude compréhensive des praticiens de manière à saisir ce que ces derniers estiment faire vraiment lorsqu'ils créent des jeux vidéo, les raisons qui les poussent à créer et ce que cette activité leur fait. Que signifie, pour eux, *créer* des jeux vidéo ? Cette question est rapidement devenue centrale dans notre recherche. Comment aborder cette activité ? Comment la décrire ? Pour répondre à ces questions, nous avons entamé une recherche qualitative qui a suivi les principes de la théorisation ancrée, en déployant une méthodologie basée principalement sur de longs entretiens – comme nous l'exposerons dans les sections suivantes. Cette méthode de récolte et d'analyse de données repose sur un aller-retour incessant entre le terrain et la littérature scientifique. C'est pourquoi, en dehors des quelques lectures préalables dont nous avons rendu compte, nous ne réaliserons pas, dans cette thèse, un état de l'art qui précéderait l'analyse du terrain, mais nous convoquerons utilement les travaux des champs scientifiques pertinents au fur et à mesure de l'établissement de nos résultats (principalement la sociologie pragmatique et les études du jeu). Dans la chronologie de cette recherche, nous avons simultanément entrepris, d'une part, de récolter et d'analyser des données issues du terrain et, d'autre part, d'enrichir et de situer nos résultats par la convocation de sources scientifiques.

5. Le choix de la méthodologie qualitative

Pour qualifier et comprendre l'expérience de création de jeux vidéo amateur, nous avons récolté des données principalement au moyen d'entretiens compréhensifs. Nous rendons compte ici

²³ Cependant, la focalisation sur la dimension affective que les acteurs entretiennent avec leur pratique ne signifie pas un que nous abandonnons la prise en compte de leur inscription dans un contexte social et culturel particulier. Au cours des chapitres trois et quatre, nous traiterons de la domination culturelle qui peut affecter le jeu vidéo amateur. De plus, la dimension communautaire de la pratique sera approfondie lors du sixième chapitre.

de notre positionnement méthodologique avant de présenter la constitution et la méthode d'analyse de notre terrain.

Réaliser une recherche par théorisation ancrée nécessite tout d'abord de se fixer deux principes : ancrer sa recherche dans un matériau empirique et l'analyser de manière à créer une nouvelle théorie, comme l'explique Christophe Lejeune.

La méthode par théorisation ancrée vise la production de théories à partir du matériau empirique. Il ne s'agit donc pas d'une théorie, mais bien d'une méthode dont le programme conjugue deux règles impératives : (1) rendre compte du matériau empirique et (2) créer de *nouvelles* théories. La première règle — l'*ancrage* — consiste à se référer à ce que vivent les acteurs et à le restituer fidèlement. Rendre compte fidèlement du vécu des personnes rencontrées interdit évidemment de « *forcer* » le matériau pour le faire entrer dans des cases préconçues. Plutôt que d'appliquer des théories existantes, une telle méthode implique, au contraire, d'en créer de *nouvelles*. La deuxième règle découle donc de l'esprit de la première. (Lejeune 2014 : 20)

Cette démarche demande de mettre au centre de notre recherche la parole (en tant que témoignage du vécu) des principaux intéressés, les praticiens. C'est véritablement au cours de l'analyse des entretiens (largement cités dans le corps du texte des trois derniers chapitres) que nous avons cherché à produire notre théorie. L'analyse a d'abord reposé sur un étiquetage des entretiens au cours desquels nous cherchions à déterminer comment l'informateur²⁴ qualifiait sa propre expérience et comment les différentes propriétés ainsi découvertes nous permettaient de décrire un processus (une catégorie) propre à son expérience (nous en donnons un exemple concret plus loin dans ce chapitre).

Comme on le voit, la théorisation ancrée nécessite de postuler que les personnes concernées sont à même d'exprimer la manière dont elles vivent une expérience — et qu'elles sont, d'une certaine façon, les seules à être en position de témoigner de leurs propres ressentis et de leurs réflexions. Cependant, il ne faudrait pas prendre ce positionnement épistémologique pour de la naïveté ou pour un effacement du rôle du chercheur. Tout d'abord, c'est bien le chercheur qui produit la nouvelle théorie sur base des données récoltées dans les échanges avec les informateurs. Ensuite, la confiance que le chercheur accorde à ses informateurs se concentre principalement sur la manière dont ces derniers sont à même de qualifier leur propre expérience. Aussi, il importe peu de savoir si des informateurs sont susceptibles de se tromper ou de mentir sur des faits : par exemple, les entretiens qui seront menés n'ont pas l'objectif d'établir une vérité factuelle comme dans le cas d'une enquête journalistique, mais bien de faire émerger les processus qui régissent l'expérience vécue dans une telle situation.

²⁴ À la suite de Lejeune (2014 : 12), nous utiliserons le terme « informateurs » pour désigner les personnes que nous avons rencontré. Celui-ci, en dépit de sa « connotation policière » a l'avantage de mettre l'accent sur le caractère actif des personnes interrogées. Dans la continuité de ce raisonnement, nous utiliserons aussi les termes « acteurs » et « praticiens ».

Du fait de ce positionnement, la recherche qualitative produit, comme toute méthode, des effets particuliers. En raison de sa prise au sérieux des propos rapportés en entretiens, l'effet principal de cette méthode est qu'elle visera à approfondir l'expérience telle qu'elle est d'abord rapportée par les acteurs. Dans notre cas, comme nous le verrons dans le chapitre quatre, ce positionnement implique, par exemple, que, puisque nos informateurs ont placé leur rapport passionnel aux jeux vidéo au centre de leur expérience, c'est bien cette strate du vécu que nous avons cherché à analyser et à approfondir dans l'ensemble du travail. C'est une méthode qui cherche (et qui oblige) à comprendre les pratiques depuis le point de vue des sujets concernés. Elle ne permet donc pas en elle-même de déployer une théorie qui consisterait à définir le sens supposément réel d'une expérience qui irait contre le témoignage des praticiens. Pour reprendre les exemples cités plus tôt dans ce chapitre, c'est une méthode qui ne permettrait pas de définir que, *malgré* l'avis des premiers concernés, ces derniers sont aliénés par l'industrie, ou y résistent sans en avoir conscience, etc. Cependant, adopter une attitude compréhensive ne signifie pas que nous nions la possibilité d'expliquer des phénomènes sociaux et culturels depuis un point de vue macroscopique, mais que nous préférons l'aborder *depuis* une approche compréhensive de l'expérience.

De plus, comme la recherche par théorisation ancrée le préconise, nous chercherons à qualifier l'expérience de création de jeux vidéo en amateur sans nous appuyer sur un échantillonnage démographique, que ce soit en termes de catégorie socioprofessionnelle, d'âge ou de genre. En effet, la théorisation ancrée ne vise pas à objectiver des effets de disposition liés aux données sociologiques et nous ne traiterons pas de ces informations. Toutefois, lorsque nous exposerons les caractéristiques de nos informateurs (*cf.* tableau ci-dessous), nous mentionnerons leur profession, car elle peut avoir ponctuellement son importance dans cette recherche : être amateur est, parfois, comme nous le verrons, une identité apposée ou opposée à celle de professionnel.

La recherche de saturation s'est faite sur le plan théorique. Nous avons d'abord cherché à établir les processus principaux qui régissent l'expérience des amateurs puis, au fur et à mesure de la récolte de nouvelles données, nous orientons cette récolte vers la compréhension fine de ces processus. La « saturation » était atteinte lorsqu'à propos d'un processus en particulier, les entretiens ne nous permettaient plus de nouvelles découvertes.

La principale méthode de récolte fut celle de longs entretiens compréhensifs. Ceux-ci ont été menés en suivant principalement les recommandations de Kaufmann (2011) et, surtout, d'Antoine Hennion. En effet, au cours de nos allers-retours entre données empiriques et littérature scientifique, nous en sommes venu à utiliser et adapter certains outils conceptuels de la sociologie pragmatique. Progressivement, nous avons interrogé le jeu vidéo amateur comme étant du jeu vidéo *en* amateur, pratiqué dans l'optique d'approfondir son goût pour le média – ce qui sera la clé de voûte théorique

de cette thèse (cf. chapitre quatre). Concernant les études sur les amateurs, Hennion explique l'importance de l'engagement de l'enquêteur au cours d'un entretien avec Floux et Schinz (2003) :

En se mettant à l'extérieur, en prenant comme devoir de ne pas s'engager dans le goût du vin et de ne pas s'attacher lui-même au vin, le sociologue non pragmaticien, lui, ne peut voir leur efficacité bien réelle, qu'ils [les amateurs de vin] produisent le goût. En ne s'engageant pas dans les objets, en n'engageant pas son propre goût pour ces objets, le chercheur ne voit que leur aspect social ou leurs codes ethnologiques (ou, pour l'œnologue, que leurs composants chimiques). Si, à l'inverse, le sociologue engage son amour pour le vin en question, cela devient pour son enquête un moyen : il est alors en mesure de rentrer dans cette question et de se demander, comme les amateurs eux-mêmes, ce qui se passe quand on goûte du vin. D'un seul coup, le sociologue n'est plus frappé par le verre spécial, ni par le fait de sentir le vin, comme des rites ou des symboles. Son engagement lui permet d'envisager cela comme les moyens qu'ont trouvés les acteurs pour faire surgir le goût du vin et leur goût pour le vin. (Floux et Schinz 2003 : en ligne)

La place de notre engagement, que ce soit dans le goût pour le jeu vidéo ainsi que dans l'activité de création de jeux vidéo, a tenu une place importante dans cette recherche, plus en tant que moyen de récolte et de compréhension que comme une donnée en elle-même — nous y reviendrons dans le point suivant. Nous avons en effet effectué un travail de réflexivité concernant nos propres ressentis et nos propres goûts (nous détaillons ce processus dans le point 7.2 de ce chapitre — ainsi que dans les interludes de la thèse) : nous avons nous-mêmes continué à consommer et à créer différents jeux vidéo, en portant une attention particulière à notre expérience. Le principal effet obtenu fut une capacité à nous *engager* dans les entretiens, à témoigner de notre compréhension de plus en plus fine pour les ressentis exprimés par nos informateurs, ce qui a entraîné en retour des précisions et des compléments.

Nous voudrions ici terminer la présentation de notre méthodologie en soulignant deux de ses limites — qui sont aussi deux de ses forces. Tout d'abord, lorsque nous expliquons vouloir étudier le vécu de l'expérience de création de jeu vidéo amateur, la formulation a sans doute une part d'exagération, en ce qu'une expérience humaine nous apparaît plus que difficilement analysable dans l'ensemble de ses dimensions et de toutes ses strates. Pour cette raison, comme nous allons le décrire dans la suite de ce chapitre, nous nous sommes progressivement attaché à approfondir la compréhension d'un processus particulier : la création en tant que moyen de travailler son goût pour le jeu vidéo. La centralité de ce processus dans notre recherche est directement liée aux données récoltées et nous a amené à aborder d'autres strates de l'expérience (comme les dynamiques communautaires à l'œuvre dans les différentes sphères du jeu vidéo amateur) *depuis* le cadrage de ce processus en particulier.

Enfin, la deuxième limite que nous souhaitons mentionner est celle de la généralisation possible des résultats obtenus par cette étude. La construction de notre modèle compréhensif fut réalisée de manière à ce qu'il rende compte du fonctionnement général de l'expérience, et non pas du

positionnement majoritaire des acteurs au regard de celui-ci. Pour le dire autrement, il ne s'agira jamais de classer les informateurs selon des tendances ou des groupes, mais plutôt de comprendre en quoi les différences individuelles de positionnement ou de vécu sont le témoignage d'un fonctionnement et de paramètres communs d'une expérience partagée. Par exemple, nous ne chercherons pas à classer d'un côté les amateurs qui souhaitent devenir professionnels et les autres, mais bien à comprendre ce que la possibilité d'une professionnalisation de l'amateur (qu'elle soit actualisée ou non) permet de comprendre de l'expérience créative et à quoi elle s'articule ou s'oppose chez chaque individu. Ainsi menée, l'enquête produite s'assure d'une possibilité de généralisation de ses résultats à l'ensemble des praticiens agissant dans des contextes similaires — tout du moins au sein d'une même sphère culturelle partageant des conceptions de ce que signifient le travail, le loisir, etc. Nous avons donc constitué notre terrain en nous limitant à la francophonie et aux personnes actives à une même période, allant des années 2000 à nos jours — ce qui constitue sans doute la limite de la généralisation de ses résultats, bien que, comme nous le verrons, les similarités avec des résultats d'enquêtes conduites dans d'autres conditions sont en réalité très fortes.

6. La constitution et l'analyse du terrain

6.1 Le recrutement des informateurs

Les informateurs ont été recrutés en trois temps. Le cœur théorique de cette thèse est principalement bâti sur l'analyse approfondie de la première quinzaine d'entretiens réalisés. Les douze premiers ont été menés entre mars et novembre 2015 (E1 à E12) et les trois suivants de janvier à mai 2017 (E12 à E15).

N°	Nom (modifié)	H / F	Date de passation	Lieu de passation	Durée	Pratiques principales	Situation professionnelle
E1	Adrien	H	16-03-15	Nancy (Restaurant)	1h45	<i>RPG Maker</i> , C++ Création de logiciel.	Salarié (Dr.) informatique
E2	Baptiste	H	23-03-15	Liège (Brasserie)	1h30	<i>RPG Maker</i>	Dessinateur (Économie du don)
E3	Christophe	H	30-03-15	Liège (Brasserie)	1h11	<i>Modding RPG Maker</i>	Chercheur boursier FNRS (Biologie)
E4	Didier	H	14-04-15	Strasbourg (Brasserie)	1h10	<i>Adventure Game Studio</i> , <i>Construct 2</i>	Salarié, animateur culturel

N°	Nom (modifié)	H /F	Date de passation	Lieu de passation	Durée	Pratiques principales	Situation professionnelle
E5	Émile	H	18-04-15	Vesoul (Domicile)	1h20	<i>RPG Maker</i>	Salarié, professeur dans le secondaire
E6	Francis	H	10-08-15	Liège (Brasserie)	1h11	<i>Unity</i>	Artiste Recherche d'emploi
E7	Gaspard	H	11-08-15	Chat écrit Skype (Montréal)	(Écrit)	<i>RPG Maker</i>	Dessinateur industriel
E8	Hector	H	16-09-15	Liège (Brasserie)	1h11	<i>Unity, C#</i>	Salarié, programmeur
E9	Ian	H	24-09-15	Liège (Brasserie)	1h16	<i>Construct 2</i>	Salarié, secteur JV
E10	Julien	H	04-10-15	Chat écrit Skype (Monaco)	(Écrit)	<i>RPG Maker</i>	Développeur, indépendant
E11	Kevin	H	Du 27-11-15 au 15-12-15	Messagerie privée d'un forum	(Écrit)	<i>RPG Maker JavaScript</i>	Informaticien
E12	Lucien	H	Du 27-11-15 au 20-12-15	Messagerie privée d'un forum	(Écrit)	<i>RPG Maker</i>	Étudiant, art
E13	Michèle	F	09-01-17	Conversation audio Skype	1h24	<i>RPG Maker Création de logiciels.</i>	Étudiante, Informatique
E14	Norman	H	6-03-17	Liège (Restaurant universitaire)	2h02	<i>Homebrew DS</i>	Salarié, chercheur en informatique
E15	Olivier	H	24-05-17	Conversation audio Skype	1h36	<i>RPG Maker</i>	Étudiant, paysagisme

Tableau 1 : données des quinze premiers entretiens.

Ensuite, une série de trois entretiens (E16 à E18) ont été réalisés à l'occasion d'un voyage au Japon (quatre jours en juin 2018) à propos du cas spécifique du jeu vidéo amateur japonais, de manière à avoir un point de comparaison²⁵.

²⁵ Ces entretiens ne sont pas pleinement exploités dans les pages de ce manuscrit ; cependant, ils ont permis de nourrir nos analyses d'une mise à distance de conceptions ancrées culturellement, notamment sur le rapport à la gratuité de l'amateurisme.

N°	Nom (modifié)	H/F	Date de passation	Lieu de passation	Durée	Situation professionnelle
E16	Paul et Patrick	H	05-06-18	Kyoto (Bar)	2h20	Journaliste et développeur indépendant
E17	Quentin	H	06-06-18	Osaka (Café)	1h57	Salarié jeu vidéo et indépendant
E18	Rémy	H	06-06-18	Osaka (Brasserie)	1h30	Salarié jeu vidéo et indépendant

Tableau 2 : données des trois entretiens réalisés au Japon.

Enfin, quatre derniers entretiens (E19 à E22), tous réalisés au cours de l'année 2019, sont venus compléter nos analyses. Le premier (E19) se concentre sur un élément particulier de la création de l'informateur (qui sera largement exploité dans le chapitre cinq). Lors du suivant (E20) nous avons interrogé à nouveau une informatrice sur un aspect précis. Les deux derniers nous ont permis de saturer certaines questions (E21 pour le cas spécifique du *modding* et E22 pour la question de la sortie de l'amateurisme).

N°	Nom (modifié)	H/F	Date de passation	Lieu de passation	Durée	Pratiques	Situation professionnelle
E19	Christoph	H	7-01-19	Skype	0h55	<i>RPG Maker C++ Solarus Engine</i>	Salarié dans le secteur informatique (Dr.)
E20	Michèle	F	21-06-19	Skype	0h58	<i>RPG Maker</i> Création de logiciel.	Salariée dans le secteur informatique
E21	Hélène	F	8-04-19	Skype	1h30	<i>Modding</i>	En recherche d'emploi
E22	Ugo	H	20-06-19	Skype	1h37	<i>Unity</i>	Chercheur en Arts

Tableau 3 : données des quatre entretiens complémentaires.

Notre recrutement d'informateurs a été fait de manière à sélectionner des personnes qui avaient un haut niveau d'engagement dans leur pratique de création de jeux vidéo et une expérience de plusieurs années derrière eux. L'objectif était d'avoir en entretien des personnes qui accordaient de l'importance à leur pratique et qui avaient en partie déjà développé un regard réflexif sur celle-ci. Ce choix constitue un premier point de pivot dans la constitution de notre répertoire d'entretiens, puisque nous avons très rapidement préféré approfondir les pratiques relevant d'un engagement

intense plutôt que de diversifier les niveaux d'implication²⁶. Il fallait aussi que les personnes ne vivent pas de cette activité de création, ou, du moins, qu'elles aient commencé en tant qu'amateur au sens économique du terme — le fait de déclarer *vouloir* ou non vivre de cette activité ne constituait pas un critère en soi, ce qui, comme nous le verrons dans le chapitre quatre, aura une importance certaine dans les résultats, puisque nous avons ainsi pu mettre en relation une série de profils assez variés. Enfin, dans l'optique d'un travail sur une pratique *personnelle*, nous avons choisi des praticiens qui créent des jeux principalement seuls²⁷.

Le premier mode de recrutement s'est fait en ligne. Nous avons commencé par consulter différents forums d'amateurs de manière à repérer des personnes manifestant une trajectoire longue et riche. Nous avons ciblé trois communautés particulières : l'une consacrée à une franchise (Zelda Solarus²⁸, dédié à *The Legend of Zelda*), l'autre à un genre vidéoludique (Oniromancie, se consacrant aux *RPG*²⁹) et une dernière à un outil généraliste (Construct-french.fr). Nous nous sommes tourné vers des personnes présentées comme étant des fondateurs de ces communautés (E1, E4 et E5) ainsi que vers des praticiens dont les créations étaient nombreuses et remarquées (E2, E7 et E10). Nous avons aussi veillé à recruter des informateurs ayant créé leurs propres logiciels de création (E1 et E13). Tous les entretiens cités jusqu'alors ont été engagés à notre initiative : depuis la fiche de présentation des membres, nous envoyions un mail ou un message privé, lorsque c'était rendu possible par la plateforme de discussion. D'autres ont été recrutés suite à un message posté en ligne, dans lequel nous nous présentions en tant que chercheur et annoncions notre envie de discuter plus en avant. Ainsi, E11 et E12 avaient directement manifesté leur disponibilité et leur profil en ligne correspondait à nos attentes précédemment citées.

Un deuxième mode de recrutement fut la fréquentation de rendez-vous d'amateurs et professionnels du jeu vidéo, particulièrement à une série d'évènements appelés « L'Apéro JV Liège »³⁰.

²⁶ Le lecteur intéressé par la question des praticiens faisant preuve d'un engagement modéré voire distant, et par les dynamiques de collaboration entre praticiens très et peu engagés pourra toutefois trouver des éléments intéressants dans l'entretien de Christophe, repris en annexe de ce travail.

²⁷ Généralement, nos informateurs créent principalement des projets seuls (soit plusieurs projets courts soit un projet sur le long terme) et sont par ailleurs impliqués de manière plus ponctuelle dans des projets collectifs.

²⁸ Cette communauté a changé de nom au profit de Solarus-Games et se consacre à présent plus généralement au genre vidéoludique du *ARPG* (genre mélangeant les codes du jeu de rôle et du jeu d'action), comme nous en rendrons compte dans la suite du travail.

²⁹ *RPG* est l'acronyme de *Role-Playing Game* (jeu de rôle) et désigne un genre de jeux vidéo dans lequel le joueur dirige généralement un ou plusieurs personnages dans une quête épique pour sauver le monde. Ses caractéristiques principales sont, entre autres : un univers vaste à explorer, un système d'affrontement « au tour par tour », un scénario étoffé, la distinction d'une quête principale et de quêtes secondaires et la capacité à faire évoluer les compétences de ses personnages. La saga *Final Fantasy* compte parmi les représentants du genre les plus populaires.

³⁰ L'Apéro JV est le nom donné à une série de rencontres informelles entre différentes personnes travaillant, ou souhaitant travailler, dans le domaine du jeu vidéo – compris ici dans un sens très large : programmeurs,

Une première discussion sur place nous permettait de saisir si les personnes en face présentaient un parcours répondant à nos critères et, lorsque c'était le cas, nous les relançons ensuite pour réaliser un entretien (E6, E7, E8 et E14). Enfin, c'est parfois à l'occasion d'une rencontre professionnelle (à la suite d'un cours, ou d'une conférence) que des discussions se sont engagées et ont donné lieu à un entretien par la suite (E3, E21 et E22). Cette méthode de recrutement nous a permis aussi d'élargir la diversité de pratiques de nos informateurs, puisque certains étaient des utilisateurs d'autres logiciels comme *Unity* (E8, E23), ou s'inscrivaient dans le *homebrew* (E14) ou encore le *modding* (E22).

Nous avons choisi de nous baser exclusivement sur des entretiens de personnes francophones au cours de ce travail, car nous voulions éviter les obstacles liés à la langue, la méthode de travail reposant parfois sur une analyse fine des termes employés et de leurs connotations. En outre, notre travail préliminaire de renseignement nous laissait penser qu'il existait des pratiques culturellement situées. Cependant, à l'occasion d'un court voyage professionnel à Kyoto dans le cadre d'une participation à un séminaire, nous avons décidé de lancer un appel sur Twitter, annonçant en français et en anglais : « Je cherche des contacts qui travaillent dans/sur/avec des *doujin games* à Kyoto pour les rencontrer entre le 4 et le 9 juin, dans le cadre de ma thèse. » Suite à ce message, des discussions privées ont été entamées et ont débouché sur quatre rendez-vous (dont un entretien avec deux personnes simultanément). Ces échanges nous ont permis de rencontrer un journaliste français installé au Japon, deux développeurs professionnels (un Suisse et un Français) ainsi que deux développeurs de « *doujin games* » (l'un Japonais, l'autre Franco-Japonais). Au final, seul un entretien (avec un des deux développeurs de *doujin*) a été réalisé en anglais. Les obstacles communicationnels rencontrés à cette occasion nous ont conforté dans le choix de nous limiter à des sources francophones – cet entretien n'a d'ailleurs pas été retenu pour l'analyse. Cette série de rencontres au Japon reste relativement à part dans ce travail, car il ne s'agissait plutôt d'entretiens informatifs³¹. En effet, ces derniers ont été réalisés avec des acteurs considérés comme étant des « fixeurs »³², capables de nous renseigner et de nous diriger dans le milieu du jeu vidéo amateur japonais. À la suite de ces différents échanges, nous avons pris conscience que les *doujin games* trouvaient leurs racines dans la culture

organiseurs d'événements culturels, journalistes, universitaires, etc. Ces rencontres ont eu lieu dans différentes brasseries de Liège tous les un à deux mois entre novembre 2014 et décembre 2016.

³¹ De plus, comme exposé dans le volume reprenant les verbatims des entretiens, les entretiens réalisés au Japon sont les seuls à avoir été réalisés en compagnie de deux confrères. Nous maintenons tout de même ces trois items dans la numérotation par ordre chronologique de passation, car ils ont contribué à nos réflexions.

³² Ce terme qui vient du jargon journalistique désigne des personnes aptes à nous guider dans l'appréhension d'un milieu mal connu.

nippone. Cette expérience nous a permis d'apporter du contraste³³ à notre terrain principal et d'éviter de considérer certaines associations comme évidentes ou allant de soi³⁴.

Enfin, il est à noter que seules deux femmes figurent parmi les personnes recrutées (l'une d'elles a été interrogée deux fois). Comme nous l'avons déjà dit, nous n'avons aucune donnée tangible sur les caractéristiques sociologiques générales des communautés de créateurs et créatrices. Nous ne savons donc pas si cela représente ou non la proportion habituelle d'hommes et de femmes. Il est probable que l'on retrouve dans ce champ des répartitions genrées et des discriminations³⁵ déjà connues dans les domaines de la consommation de jeux vidéo (Coavoux 2019) et, plus généralement, dans les secteurs techniques et informatiques. Cependant, il est tout à fait possible que les diverses méthodes de recrutement des informateurs n'aient pas aidé à équilibrer la répartition des genres. En effet, en recrutant des personnes centrales et reconnues dans les communautés, il est probable que nous ayons favorisé le recrutement d'hommes. De plus, on sait que la consommation des jeux vidéo est tendanciellement genrée selon le genre de jeux vidéo (Pasquier 2010). En choisissant de nous concentrer initialement sur trois communautés, dont l'une se consacre aux jeux de rôles, nous avons peut-être aussi renforcé le recrutement d'hommes.

6.2 Le déroulement des entretiens

La passation des entretiens s'est déroulée de plusieurs manières. Quatorze des entretiens (dont les six premiers) ont été réalisés en présentiel. Un premier échange de mail présentait notre démarche. Sur le fond, nous précisions qu'il s'agissait d'un travail de recherche universitaire et les thèmes que nous voulions aborder : motivation, trajectoire, etc. Sur la forme, nous mentionnions qu'il fallait prévoir au moins une heure libre et que l'entretien serait enregistré et anonymisé (la seule exception à la règle étant E19, qui a accepté de réaliser un entretien non anonymisé pour les besoins d'une analyse exposée lors du cinquième chapitre). Ils ont tous été réalisés dans un lieu public (une brasserie, un restaurant, etc.) à l'exception d'un informateur qui a préféré nous recevoir à domicile. Cinq autres entretiens ont été réalisés à distance, en passant par le logiciel Skype. Lors des quatre premiers, nous n'activions pas la caméra, de manière à nous assurer de la stabilité de la connexion et

³³ Précisons encore que notre ambition à ce sujet ne dépasse pas ce contraste : nous ne réalisons pas une étude culturelle comparative.

³⁴ Le lecteur intéressé pourra notamment se référer à la retranscription de l'entretien avec Quentin (E17), créateur franco-japonais de jeux *doujin* et ayant débuté sa trajectoire dans les communautés francophones de *RPG Maker*. Par sa posture au croisement de différentes pratiques et cultures, il a apporté de nombreux éclairages importants à ce travail.

³⁵ Pour plus de détails sur cette question, voir la retranscription de l'entretien d'Hélène, qui explique qu'on lui a « toujours reproché d'avoir [...] monté les échelons [facilement], parce qu'[elle était] une fille ».

éviter une éventuelle gêne — nous avons cependant laissé la possibilité aux informateurs de demander l'activation de la caméra, ce qui fut le cas lors du cinquième entretien réalisé à distance (E22)³⁶.

Enfin, nous avons mené quatre entretiens uniquement par écrit. En effet, il nous a semblé intéressant de recueillir certaines données par ce mode d'expression très prisé des praticiens. Ces derniers sont des habitués des discussions en ligne — de nombreux débats ou discussions sont d'ailleurs consultables sur des forums. Cela nous a renforcé dans l'idée qu'ils n'éprouveraient pas de difficultés à exprimer leur point de vue à l'écrit. Ces quatre entretiens par écrit sont bien des *entretiens*, et non des questionnaires, ce qui signifie que la discussion commençait par une série de questions et que s'ensuivaient de nombreux allers-retours de questions et réponses. Deux de ces entretiens ont été effectués par le chat écrit de la messagerie instantanée Skype, d'abord à la demande explicite de Gaspard (E7) (qui se disait trop mal à l'aise pour une discussion par le chat vocal et qu'il était compliqué de le rencontrer étant donné qu'il habitait au Québec), puis à ma demande pour Julien (E10). Cette méthode s'est révélée très chronophage et relativement peu satisfaisante (notamment en termes de rythme de discussion) si bien que, pour la suite, une autre a été préférée. En effet, deux autres entretiens écrits ont été réalisés directement depuis le système de messagerie de la communauté Oniromancie. Le système était semblable à un échange de mails reçus et envoyés pendant plusieurs jours. De plus, conformément à une pratique très courante dans ce type de forum, il était possible de mettre en exergue une citation³⁷ issue d'une réponse précédente pour demander des précisions ou ajouter un commentaire, sans que cela ne paraisse déplacé. Et, dans une certaine mesure, ce système favorisait notre prise de recul en cours d'entretien pour réorienter certaines questions. Cette dernière méthode a produit des résultats tout à fait satisfaisants.

Il est à noter que notre terrain est constitué d'une grande majorité de personnes enthousiastes à l'idée de répondre à nos questions. Ainsi, nous n'avons jamais essuyé de refus à une demande d'entretien. Certains messages sont, par contre, restés sans réponse, parfois pendant des années, avant que la personne se manifeste pour expliquer qu'elle ne consultait plus telle messagerie. Cet enthousiasme s'est manifesté par des réponses généralement rapides et acceptant directement l'entretien sans plus de questions, mais aussi par une forme de remerciement en fin d'entretien. En effet, comme nous allons le voir, nos informateurs ont développé leur réflexivité sur la pratique et un goût pour celle-ci. En conséquence, pour eux, nos questions — souvent inhabituelles au regard des

³⁶ Certains entretiens (E15 et E19) réalisés à l'oral ont été poursuivis par des échanges de messages écrits lorsque je souhaitais obtenir quelques précisions après ou en cours d'analyse.

³⁷ Nous avons aménagé ce système de citation dans les retranscriptions en annexe, de manière à en faciliter la lecture.

questions qui leur étaient généralement adressées – étaient vues comme une nouvelle manière d’envisager leur trajectoire, de se remémorer les raisons de certains choix ou d’éclaircir parfois ces raisons en cours d’entretiens. Il est aussi arrivé à plusieurs reprises que des personnes interrogées décident de prendre note de ce qui ressortait de nos échanges. L’un d’eux est allé jusqu’à nous demander une copie de l’enregistrement sonore de manière à le diffuser et à le commenter sur son blog de développement. Enfin, la durée des entretiens est en elle-même une marque de cet enthousiasme, puisque tous ceux réalisés à l’oral ont duré entre une (comme annoncé) et deux heures.

Par ailleurs, notre positionnement était clairement explicité, de manière à ce qu’ils sachent qu’ils étaient en possession de leur propre sens de la pratique. Aussi, nous n’avons jamais été confronté à des situations relevant du désaccord ouvert ou de l’affrontement. Cette clarification nous permettait, en outre, d’oser émettre des hypothèses précises sans avoir peur qu’elles soient validées par les enquêtés par simple politesse ou dans une volonté d’aller dans notre sens (de donner ce qu’ils imagineraient être la « bonne réponse »). De nombreuses réponses à nos questions commencent d’ailleurs par « non, pas du tout, c’est plutôt... », ce qui témoigne du climat de collaboration vers la mise au jour du vécu de la pratique. Un dernier exemple marquant fut le fait d’avoir été contacté par un futur informateur (E15) qui avait lu un de nos articles scientifiques. Ce dernier souhaitait nous faire part à la fois de sa satisfaction de voir une recherche sur sa passion (lui-même n’est pas chercheur), mais aussi apporter des nuances à des propos rapportés par d’autres informateurs cités dans l’article. Notre terrain est donc principalement composé de personnes enthousiastes et rôdées à l’exercice de la réflexivité, qui n’hésitaient pas à argumenter pour affiner leur position et expliquer au mieux leur ressenti³⁸.

En cohérence avec notre appareillage méthodologique, les questions que nous posions aux personnes interrogées ont fortement évolué (surtout après les six premiers entretiens). Au fur et à mesure que les données récoltées arrivaient à saturation et que nous n’apprenions plus rien sur une même thématique, nous évaluions de nouveaux sujets à approfondir. La première interrogation, en ouverture de l’entretien, est toutefois restée relativement stable. Nous commençons toujours en demandant : « Comment en es-tu arrivé à créer des jeux vidéo ? » Cette entrée en matière avait en effet l’avantage de déclencher un long récit de trajectoire utile pour comprendre l’ensemble du positionnement de la personne en face de nous. Elle nous permettait aussi d’introduire les questions

³⁸ Nous avons rencontré des difficultés mineures dans deux entretiens. Le premier, Adrien, faisait montre d’une grande timidité lors de l’entretien en présentiel, alors que rien ne le laissait présager lors de nos échanges écrits, et il a fallu beaucoup de temps pour que les échanges deviennent fluides. Ensuite, avec Julien, nous avons décidé de poser plusieurs questions sur son inscription difficile au sein d’une communauté, et il nous semble que ce sujet l’a poussé à se renfermer. De plus, nos questions concernant le financement de son activité, en réalité annexe à notre recherche, ont semblé éveiller sa méfiance.

suivantes en les retravaillant sur l'instant en fonction de ce premier récit (par exemple : « donc, toi, tu ne souhaites pas gagner d'argent, comme tu me le disais ; est-ce que tu peux me détailler ceci ? »).

Nos questions ont principalement porté sur les thèmes suivants : origine de la pratique, relation aux jeux vidéo, méthode d'apprentissage de la création, dynamiques présentes au sein des communautés, description du projet de création en cours, outils de créations utilisés, autres pratiques créatives éventuelles, relations au public des jeux créés, pratiques d'écriture réflexives sur la création de jeux et positionnement sur l'axe amateur-professionnel, identification des sources de plaisir ou de frustration pendant la création et raisons d'un éventuel arrêt de la pratique. La principale évolution des questions a été de s'orienter de manière de plus en plus frontale et de plus en plus précise vers des questions sur le goût pour le jeu et pour la création ainsi que vers des questions suscitant l'explication de situations concrètes de la pratique.

6.3 Le traitement des entretiens

Tous nos entretiens ont été retranscrits mot à mot et sont annexés à ce travail. Nous avons tenté de rester le plus proche possible de la parole des informateurs lors de ces retranscriptions. Néanmoins, quelques aménagements ont pu être concédés pour les rendre plus lisibles : nous avons notamment supprimé une bonne partie de nos approbations (« oui », « d'accord », etc.) et avons remplacé la majorité des sons d'hésitations (« euh ») par des points de suspension. Ensuite, tous les entretiens ont été anonymisés (à l'exception de E19, comme mentionné plus haut), ce qui nous a demandé de supprimer les noms de jeux, de communautés, de pairs et autres références trop personnelles (un logiciel créé par la personne, des noms de membres de la famille, l'âge ou d'autres données de ce type) — la suppression de ces informations est alors systématiquement signalée par l'insertion de la mention « [type de donnée³⁹ – anonymisé] ». De plus, la diffusion du volume reprenant les verbatims sera restreinte, pour renforcer leur anonymisation. Concernant les entretiens réalisés à l'écrit, nous avons pris le parti de les corriger sur le plan orthographique (mais pas sur le plan de la grammaire ou de la syntaxe), de manière à tendre vers l'équité entre les différents modes de récolte.⁴⁰

En cohérence avec nos choix méthodologiques, nous avons analysé et traité les entretiens au fur et à mesure que nous les réalisons. L'opération principale consistait à annoter le texte de manière à découvrir de nouvelles propriétés qualifiant l'expérience et à chercher à quelle catégorie, nouvelle

³⁹ « Nom de jeu », « Nom de logiciel », etc.

⁴⁰ L'introduction du volume « verbatims » détaille les conventions de retranscription, de formatage et d'anonymisation qui ont été adoptées.

ou déjà établie, celle-ci se rattachait. Par exemple, en août 2015, nous analysons la première réponse de notre cinquième entretien :

C'est une très longue histoire, depuis tout petit en fait... Bon, dès, quasiment dès le moment où j'ai découvert les jeux vidéo, j'ai eu envie d'en faire. Alors, quand j'étais tout petit, je faisais ça un peu en bricolage... Je mettais des feuilles bout à bout, des feuilles de papier, des niveaux un peu à la *Mario*, j'avais un petit personnage avec du..., collé sur papier calque, dans un écran en carton, avec des manettes en carton, et puis je faisais défiler dans l'écran, j'essayais de simuler un jeu vidéo. (Émile)

Au moment d'analyser cette citation, nous notons en minuscule des propriétés, ou des réflexions qui ne sont pas encore réellement formulées en tant que propriétés, et en majuscule les catégories auxquelles elles pourraient éventuellement se rapporter, que nous cherchons à découvrir :

AVOIR L'ENVIE DE CRÉER

- Lié à l'acte de jouer.

CRÉER-JOUER

- Simuler.
- Bricoler.
- Mimer.

(Compte rendu, codage E5)

Au moment d'analyser ce cinquième entretien, nous commençons à être familier avec des témoignages qui indiquent des liens forts entre le jeu et la création comme activités liées. Nous cherchons donc à multiplier les propriétés de manière à comprendre les articulations opérées entre ces deux régimes d'expérience, qui s'expriment de manière assez complexe (est-ce que jouer c'est créer ? Ou l'inverse ? Est-ce que l'un est plutôt la motivation de l'autre ? etc.). Formuler ces débuts d'analyses nous a permis d'émettre des hypothèses que nous proposons aux informateurs suivants. Par exemple, lors du septième entretien, nous posons la question suivante : « est-ce que tu considères que créer un jeu avec *RPG Maker* c'est un peu comme jouer ? Jouer à créer, quelque chose comme ça ? » Ainsi nous avons pu approfondir, revoir, corriger, affiner nos différentes annotations — si bien que certaines idées originales ont été écartées ou nuancées. De plus, si les premiers entretiens étaient analysés intégralement, nous allons au fur et à mesure pouvoir sélectionner les passages qui nous permettent de tels approfondissements. Une courte note méthodologique précède chaque retranscription en annexe et fait état des principales catégories travaillées à la suite de l'analyse de chaque entretien.

En parallèle aux analyses individuelles des retranscriptions, nous avons travaillé à mettre en relation les différentes catégories et propriétés, travail que nous avons commencé à systématiser après le douzième entretien. En effet, nous commençons à entendre peu de nouvelles informations

et nous avons donc voulu faire le point de manière à vérifier quelles pistes méritaient encore d’être approfondies lors de futurs échanges ou par les autres moyens de récolte. C’est ainsi que, pour terminer avec cet exemple, nous avons progressivement débouché sur différentes catégories qui seront essentielles à notre cadre théorique : « jouer aux jeux vidéo », « créer », « jouer du jeu vidéo » et « jouer à créer ».

Enfin, au cours des chapitres quatre à six, nous schématiserons nos principaux résultats d’analyses – avant de les intégrer dans un schéma global à l’issue de ce travail. Nous représenterons les catégories qualifiant les actes par des rectangles verts et tout autre élément (outils utilisés, personnes, objets physiques, etc.) par un rectangle bleu aux angles arrondis. Les flèches simples signaleront une relation à sens unique et une double flèche symbolisera une relation de *dépendance* entre deux catégories (et non pas nécessairement une opposition). La prévalence de certaines catégories dans leurs relations sera signalée par des majuscules et des caractères gras.

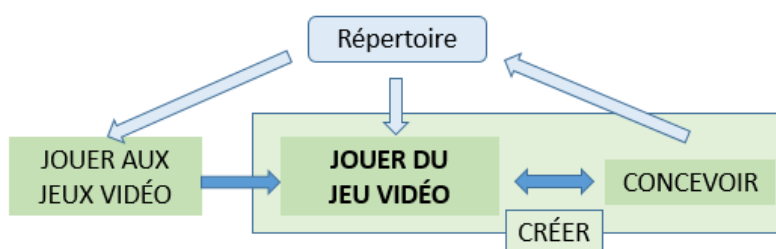


Figure 3 : Exemple de représentation schématique de résultats d'analyse.

Pour illustration, dans la figure ci-dessus, « jouer du jeu vidéo » (qui nous servira à qualifier les gestes créatifs en situation) entre en relation mutuelle avec « concevoir » : ces deux pôles composent la catégorie « créer » et sont interdépendants (les amateurs passent régulièrement par l’un et l’autre). Les caractères gras indiquent la prévalence de « jouer du jeu vidéo » sur « concevoir ». « Jouer aux jeux vidéo », par contre, est ici désigné comme une activité dirigée unilatéralement vers la création. Enfin *concevoir* signifie ajouter des éléments au répertoire, alors que jouer *du* et jouer *aux* jeux vidéo puisent dans celui-ci. Signalons que nous nous éloignons sensiblement de certaines recommandations de Lejeune (2014 : 117). Notamment, il ne nous a pas semblé nécessaire de faire apparaître séparément les oppositions dans les différents schémas. En effet, nous avons plutôt été amené à mettre au jour des dynamiques de passage d’un registre d’action à un autre, ou d’un sentiment à un autre (voir par exemple le schéma en conclusion du chapitre cinq).

7. Les autres moyens de produire les données

7.1 Observation participante

Comme nous l'avons déjà mentionné, nous avons fréquenté une série de communautés en ligne. Sur trois forums de discussion, Construct-French, RPG-Maker.fr et Zelda Solarus, nous nous sommes présenté, dans la section dédiée, en tant que chercheur travaillant sur le sujet ainsi qu'en tant qu'utilisateur de *Construct 2*. Notre premier objectif était d'informer les personnes de notre présence et de notre regard, mais aussi du fait que nous serions susceptible de décrire l'activité de ces communautés dans diverses productions scientifiques. Aucune de ces prises de contact n'a posé de problème ni suscité d'intérêt particulier et nos annonces ont simplement donné lieu à quelques messages de bienvenue.

Au début du projet de recherche, nous avons envisagé de réaliser un important travail d'observation participante qui nous permettrait d'approcher les dynamiques communautaires à l'œuvre. Cependant, c'est une piste de recherche qui a largement été reléguée au second plan. D'abord, nos recherches — et principalement les entretiens — nous ont progressivement amené à considérer qu'il s'agirait d'une thèse sur l'expérience de création en amateur en nous situant plus proche de l'acte créatif lui-même. Ensuite, il nous est apparu qu'étudier les dynamiques sociales à l'œuvre pour elles-mêmes ne nous permettrait pas de saisir l'originalité de la pratique de nos informateurs. En effet, se retrouvent dans ce champ des dynamiques familières à toutes les pratiques d'amateurs : échanges de conseils et astuces, jugements esthétiques, consécration de certaines créations et de leurs auteurs, définition de l'éthique du groupe, débats sur des sujets du quotidien extérieurs à la pratique, etc.

De plus, nous avons constaté des phénomènes similaires lors de divers événements communautaires observés en présentiel, tels que les « Apéros JV » (Liège) ou les réunions du « Brotaru » (Bruxelles) — deux cercles de réseautage mis en place par et pour les amateurs et professionnels du jeu vidéo (au sens large, puisqu'il peut s'agir autant de développeurs que de personnes travaillant dans l'évènementiel, de journalistes, etc.). Il y aurait, selon nous, concernant ces réunions, tout un travail à réaliser sur l'émergence d'une modeste industrie vidéoludique en Belgique — et notamment sur la place de l'amateurisme dans un tel processus⁴¹. Cependant, un tel sujet nous aurait emmené trop loin de nos préoccupations centrales.

⁴¹ Ainsi que sur la manière dont certaines spécificités belges, comme le fédéralisme, sont dépassés à l'échelle d'une industrie naissante qui cherche plutôt à faire masse qu'à diviser et pour qui l'anglais est parfois la langue véhiculaire.

Il est devenu de plus en plus évident que notre recherche ne prendrait pas les dynamiques communautaires en ligne comme point d’ancrage et, de fait, cette phase d’observation et de participation a pris une place secondaire dans le dispositif méthodologique : avoir une bonne connaissance des dynamiques nous a aidé à dépasser les évidences durant les entretiens et de ramener la discussion sur le plan de l’expérience vécue par les informateurs. Lorsque nous parlerons de dynamiques communautaires, ce sera *depuis* une recherche de compréhension de la pratique individuelle et non l’inverse.

7.2 Créer et jouer, s’engager dans le goût

Nous avons commencé à pratiquer la création de jeux vidéo quelques mois avant d’en faire un sujet de recherche et avons continué, tout au long du processus de recherche, à créer de petits jeux vidéo ou, plus souvent, des prototypes inaboutis. Parallèlement aux jeux vidéo produits dans un cadre professionnel (sur lesquels nous revenons au point suivant), nous avons aussi réalisé, en amateur, une série de courts projets sur *Construct 2*. Parmi les prototypes créés⁴², nous retrouvons des jeux vidéo plus engagés ou satiriques, d’autres plutôt liés à nos goûts de joueur et, enfin, ce qu’on appellera des « jeux vidéo de famille » (cf. chapitre six). Parmi les jeux engagés se trouvent par exemple *Crispytatism* — un jeu vidéo satirique dans lequel le joueur doit sauver le capitalisme en consommant des chips — et *Jeuxdebout* — prototype inachevé qui souhaitait être une simulation du fonctionnement des assemblées générales du mouvement social Nuit Debout⁴³. Concernant ceux liés à nos goûts, un de nos plus vieux projets fut par exemple de programmer une reproduction de *Every Day The Same Dream* pour en comprendre le fonctionnement et apprendre, d’un même mouvement, certaines fonctionnalités d’un logiciel de création. Ce type d’opération s’est répété de nombreuses fois : par exemple, pour réussir à programmer un paysage (bien qu’en deux dimensions) aléatoire similaire à ce qu’on trouve dans le jeu de construction *Minecraft*, ou encore un système d’infiltration inspiré de *The Last of Us*. Enfin, nous avons aussi réalisé plusieurs jeux vidéo de famille, à l’occasion d’un anniversaire ou du mariage d’une amie dont nous étions le témoin⁴⁴.

Cette pratique créative est devenue particulièrement réflexive avec le temps et par le fait que, quelques mois après avoir initié nos premiers prototypes, nous commençons notre thèse sur ce sujet.

⁴² Nous rendons compte de la plupart de ces projets sur notre blog de recherche. Hurel Pierre-Yves, *Carnet de jeu – blog de recherche*, URL : <https://carnetdejeu.wordpress.com/>.

⁴³ Ce dernier prototype était surtout censé lancer une impulsion de création de jeux (vidéo ou non) engagés, ce qui a partiellement fonctionné puisqu’une douzaine de jeux ont été créés à domicile ou sur les places occupées dans les grandes villes de France.

⁴⁴ La question des références personnelles dans les créations d’amateurs sera traitée dans le sixième chapitre.

À titre d'exemple de ce lien tissé entre pratique et réflexivité sur la pratique, nous avons créé un éditeur de niveau⁴⁵ depuis un logiciel de création, à la seule fin de nous interroger sur notre ressenti en termes de jeu et de création. Plus largement, ces expériences sont venues nourrir nos carnets de notes et proposer des pistes de réflexion. Cette pratique de la création est un des éléments qui nous a permis de nous « engager dans le goût » (Hennion 2003) pour le jeu vidéo et pour la création de jeux vidéo, de parler le même langage que nos intervenants et de ne pas faire des questions techniques un obstacle à la compréhension du sens de la pratique. Il nous est, par exemple, arrivé d'exposer en entretien ce que nous aimions ou non dans *Construct 2* de manière à provoquer en réponse une explicitation des affects que nos informateurs entretiennent avec leurs propres logiciels de prédilection. Ainsi, si notre propre pratique de création n'est mentionnée qu'exceptionnellement dans ce travail, elle a joué un rôle important dans notre recherche de compréhension des acteurs.

Pour autant, cet engagement ne doit pas être pris pour un manque potentiel de recul ou pour une confusion entre nos propres ressentis et les données récoltées sur le terrain. À titre d'exemple, si nous avons une propension à créer des jeux vidéo politiques satiriques, nous n'en avons trouvé aucun écho sur notre terrain. D'autre part, notre engagement dans la création en amateur s'avère moins intense et plus récent que celui de nos informateurs, ces derniers s'étant généralement construits en tant que créateurs dans l'enfance ou l'adolescence.

7.3 Le contexte de l'animation d'ateliers de création

Enfin, ce travail de recherche n'aurait pas été le même sans notre activité professionnelle d'animation d'ateliers de médiation culturelle entre 2014 et 2017. Dans ces ateliers, donnés pour D'une Certaine Gaieté ASBL, Point Culture et surtout Arts et Publics, il s'agissait à chaque fois d'initier des publics variés à l'usage du logiciel *Construct 2* et de les amener à créer individuellement ou en groupe un ou plusieurs jeux vidéo sur une thématique qui avait été définie en partenariat avec une institution culturelle (principalement des musées et des maisons de jeunes). Nous avons animé plus d'une dizaine d'ateliers, pour un total de plus de cinq cents heures. Les participants avaient des profils très variés selon les ateliers et les consignes de recrutement, si bien que nous avons pu animer des groupes de préadolescents issus de milieux défavorisés ou, au contraire, de la classe moyenne, ou encore des publics intergénérationnels allant parfois sur un même atelier de 16 à 70 ans, qu'ils soient consommateurs ou non de jeux vidéo. À quelques exceptions près, le public était généralement totalement néophyte en termes de programmation informatique. Les principes nous guidant dans ces

⁴⁵ Le processus est décrit dans : Hurel Pierre-Yves, 2016, « Ceci est-il un jeu ? », *Carnet de Jeu – blog de recherche*, URL : <https://carnetdejeu.wordpress.com/2016/05/05/ceci-est-il-un-jeu>.

ateliers furent ceux de la démocratie culturelle et nous souhaitions avant tout que chacun des animés puisse à la fois fabriquer par lui-même de petits prototypes et développer ses propres opinions et expressions concernant la thématique choisie. Cet esprit d'horizontalité était renforcé par notre présentation en tant que bricoleur et non professionnel ou spécialiste de la technique, à même de régler l'ensemble des défis qui se présentaient devant nous. Certains parmi les participants étaient beaucoup plus motivés par la création d'un jeu vidéo en lui-même que pour le travail sur la thématique imposée et ils venaient alors chercher des compétences qui pourraient leur servir dans le cadre de projets personnels.

Nous ne considérerons pas, dans le présent travail, ces animations d'ateliers comme relevant de notre terrain à proprement parler : ceux-ci n'ont pas été conduits de manière à tester des situations, n'ont pas été enregistrés et n'ont pas donné lieu à des prises de note systématiques. Plus important, ils devaient répondre à des agendas institutionnels (notamment en termes de production d'un prototype montrable) qui ne permettaient pas de créer un dispositif de recherche à proprement parler. Enfin, au fur et à mesure que nous interrogeons de nouveaux acteurs, il est aussi devenu clair que nous provoquions en atelier des situations parfois fortement éloignées des conditions d'expérience de nos informateurs, notamment sur le fait de vivre l'activité de façon plutôt solitaire, mais aussi libérée d'heures imposées, d'objectifs en termes de productivité, etc.

Toutefois, il est clair que cette expérience professionnelle a participé à construire notre réflexion sur le jeu vidéo amateur. D'abord, en situation d'atelier, nous avons eu l'occasion d'observer et d'échanger avec de nombreux apprenants jusque-là totalement néophytes. Nous avons pu discuter avec ceux qui, parmi eux, avaient l'habitude de jouer à des jeux vidéo et qui en découvraient, séance après séance, le fonctionnement de base (« donc ça veut dire que dans tel jeu, ça fonctionne comme ça aussi ? »). Nous avons pu les voir, lors des longues plages laissées au bricolage libre et à l'improvisation, chercher spontanément à reproduire des éléments appréciés dans des jeux (« comment est-ce que je peux faire un monstre ? »), s'inspirer d'autres de leurs références culturelles (« est-ce que je peux ajouter un *Nyan cat* ? »), chercher à comprendre progressivement qu'une même opération technique pouvait servir à différentes fins (« donc si je veux faire un tapis volant, ça fonctionne comme un projectile ? ») et, pour certains, vivre une révélation entendue très régulièrement en entretiens (« mais alors, on peut tout faire ! ? »). Ces différentes observations sont venues, elles aussi, contribuer à nos analyses et nous permettaient parfois de réenvisager un extrait d'entretien depuis une nouvelle perspective⁴⁶.

⁴⁶ À un niveau plus politique, en préparation de ces ateliers, nous cherchions aussi à convaincre les institutions culturelles qu'elles avaient un rôle à jouer dans la définition du jeu vidéo en général et qu'elles n'étaient pas obligées de laisser les entreprises privées dicter ce que devait être le média dans son ensemble. Nous militions pour que cette prise de position passe par le fait de donner aux citoyens des moyens d'accéder à la création, et

8. La mise à l'écrit des résultats de la recherche

L'écriture de cette thèse s'est étendue de janvier 2018 à janvier 2020. Nous avons commencé par la mise à plat de nos recherches documentaires et de nos observations en ligne – qui prennent place dans le chapitre deux. Ensuite, les trois chapitres d'analyse du terrain (quatre, cinq et six) ont été écrits de manière itérative et progressive entre juin 2018 et décembre 2019. En réalité, c'est lors du processus de rédaction en lui-même que nous avons pu systématiser et définir notre perspective. Ainsi, l'écriture du chapitre quatre à la fin de l'année 2018 nous a permis de fonder les bases de nos catégories compréhensives de l'expérience du jeu vidéo amateur en tant que pratique culturelle permettant aux informateurs de travailler leur goût pour le jeu. Cette découverte majeure nous a mené, dans un second temps, à la question du plaisir du jeu et elle nous a invité à revisiter nos retranscriptions depuis cette perspective, à les compléter par de nouveaux matériaux et à chercher dans la littérature scientifique des concepts éclairants à ce sujet. Deux pistes se sont dégagées et nous les avons approfondies dans la suite du travail. Le chapitre cinq s'intéresse à la question du plaisir du jeu vécu en situation de création. Le chapitre six formalise les conditions (et les effets) pour que la création soit vécue comme une forme de jeu.

C'est en commençant à percevoir ce texte dans son ensemble, à l'automne 2019, que nous avons réalisé à quel point celui-ci ne pouvait pas comporter un état de l'art faisant le tour des études dédiées à la création de jeux vidéo qui précéderait le reste de la réflexion. Au contraire, nous avons opté pour l'écriture d'un premier chapitre qui prendrait le parti de décrire en transparence les différentes étapes de la recherche, les mécanismes de cheminement et de circulation entre un premier terrain précédant la recherche, la littérature scientifique, le déploiement d'une méthodologie particulière et l'analyse des données. Le processus de problématisation initiale et les étapes de la recherche ayant été exposés, nous allons, dans le prochain chapitre, présenter les différentes techniques de création de jeux vidéo utilisées dans le domaine amateur.

non pas par la production de jeux vidéo sérieux commandés auprès de studios de développements professionnels.

Interlude : le jeu vidéo à ma portée

En janvier 2014, après avoir joué à *Every Day The Same Dream*, je me suis lancé à la recherche de logiciels de création de jeux vidéo, par curiosité (je ne connaissais alors que *RPG Maker*, de nom). Je ne parviens pas à me rappeler comment je découvre l'existence de *Construct 2* ni par quels sites Internet je suis passé. Par contre, j'ai un souvenir très fort du moment où j'ai ouvert l'interface pour la première fois et où j'ai cherché à comprendre comment l'utiliser. Je n'avais aucune prise sur le logiciel et je ne comprenais pas quelles opérations effectuer. *Construct 2* ne donne aucune indication sur son fonctionnement et certaines possibilités semblent devoir être devinées. Je cherche donc un tutoriel et j'en trouve un sous forme de vidéo⁴⁷ réalisée par un utilisateur. Sur mon écran d'ordinateur, j'alterne alors entre la vidéo qui me dicte pas à pas les premiers gestes à effectuer (en me les disant, mais aussi en les montrant), et l'interface de *Construct 2*, dans laquelle je reproduis chaque instruction. « Pour ajouter un objet, on double clique. » Pause, je double clique. « Au début, on va ajouter principalement des *sprites*, ce sont des images que l'on peut insérer dans notre jeu. » Pause, je clique sur « *sprite* ». Quelques manipulations de plus, et j'ai une image qui s'affiche. « Et mon personnage, je vais lui définir un comportement, un *behavior* en anglais. [...] Je vais tout de suite chercher le *behavior platform*. » Pause, je sélectionne le comportement. Quelques instants de plus, et j'ai désormais un sol, doté d'un « comportement » approprié. Je clique sur « *run layout* », un onglet s'ouvre dans mon navigateur internet. « Si j'utilise les touches fléchées du clavier, je peux le déplacer, avec la flèche du haut je peux le faire sauter ». Pause, il faut que j'essaie : ça marche ! La vidéo du tutoriel est à 7 :15 et déjà j'ai un personnage qui bouge. « Chose suivante, je voudrais que mon personnage, s'il tombe [...], le jeu recommence [...]. On va devoir coder un tout petit peu. Pour coder, il faut aller dans l'*event sheet*. » Je continue de mimer les gestes de mon tuteur et, trois minutes de vidéo plus tard, en passant par divers menus, j'obtiens ma toute première ligne de code qui indique que si mon personnage est tombé de la plateforme, alors il faut recommencer le niveau au début. J'essaie alors à nouveau le niveau et je constate que tout fonctionne. Je prends quelques instants pour réaliser : si cet outil m'a permis d'avoir le noyau central d'un jeu vidéo de plates-formes en quelques minutes – un personnage qui saute, des plateformes à rejoindre, une condition d'échec –, alors c'est tout le jeu vidéo qui est rendu à ma portée, tout devient possible. Il faudra encore du temps pour saisir que les projets ambitieux exigeront des efforts et de la persévérance, mais, pour l'heure, qu'importe : le jeu vidéo est désormais quelque chose que *je peux faire*.

⁴⁷ La vidéo est disponible en ligne. Squale, 2012, « Créer un jeu vidéo avec Construct 2 : Chapitre 1 les bases », Youtube. URL : https://youtu.be/1g_gzLgr-HI, consulté le 5 janvier 2020.

CHAPITRE 2

LES TECHNIQUES DE CRÉATION DU JEU VIDÉO AMATEUR

1. Introduction

L'objectif de ce chapitre est de présenter la diversité des techniques notables de création de jeux vidéo utilisées en dehors des sphères commerciales. Il n'existe pour l'heure pas de champ de recherche ou d'histoire du jeu vidéo amateur, mais plutôt des histoires de techniques particulières et des travaux qui se focalisent, à quelques exceptions près, sur l'une d'entre elles. Nous retracerons d'abord les origines du jeu vidéo amateur, sous les traits de la première pratique de masse de programmation de jeux en *BASIC*, dans les années 1970. Celle-ci se distingue de l'institutionnalisation de l'industrie bourgeonnante du jeu vidéo, mais aussi d'usages scientifiques et élitistes de la programmation. Dans un deuxième temps, nous repérerons et daterons les origines des cinq techniques notables de création de jeux vidéo amateur, outre la programmation : logiciels de création, *homebrew*, *modding*, *roms hacks* et éditeurs de niveaux. À défaut de pouvoir en tracer toutes les filiations à travers les décennies, nous exposerons leurs conditions d'émergence et montrerons quelles sont celles qui sont toujours populaires à l'heure actuelle. Nous présenterons systématiquement les différents domaines sur le plan technique (quelles sont les spécificités à l'œuvre) et sur le plan social (comment se présentent les différents milieux de création) – ce qui nous fournira différents appuis dans le chapitre suivant, qui portera spécifiquement sur la pertinence d'envisager ces différentes techniques comme un ensemble.

2. Le temps des pionniers : du premier jeu vidéo aux premiers jeux vidéo amateur

2.1 L'invention du jeu vidéo au MIT et le rapport intime à la machine

À la fin des années 1950 et au début des années 1960, les ordinateurs sont de véritables mastodontes qui occupent des pièces entières, pèsent plusieurs tonnes et coûtent des millions de dollars. Les seuls utilisateurs autorisés sont issus de l'élite scientifique et doivent s'inscrire sur un planning répartissant l'onéreux temps d'utilisation : c'est notamment le cas au Massachusetts Institute of Technology (MIT). Ces scientifiques utilisent l'ordinateur pour effectuer toutes sortes de tâches complexes de calculs. Leur usage est de l'ordre de l'application. Ils collaborent avec les techniciens

chargés de transférer leurs programmes dans la machine et de leur donner, des heures ou des jours plus tard, le résultat tant attendu.

Un deuxième type de population va réussir à accéder aux ordinateurs : il s'agit des *hackers*. Ceux-ci sont principalement des étudiants du MIT qui délaissent leurs cours et rôdent autour des machines en quête d'un accès. La plupart des membres pionniers viennent de la section dédiée à l'électronique du *Tech Model Railroad Club* (club de modélisation de trains électriques), dans laquelle on s'acharne à développer des « *hacks* » – des utilisations ingénieuses, intéressantes et créatives des technologies (Levy 2013). L'expression s'utilise alors dans les différents domaines de la technique (programmation, mais aussi électronique, téléphonie, etc.). Ces « *hackers* » font un usage différent des ordinateurs : ils ne cherchent pas tant à réaliser des opérations directement utiles qu'à explorer leur potentiel. Ils sont d'abord tolérés au sein des bureaux, tant qu'ils n'empiètent pas sur les usages officiellement accrédités – ce qui se traduit, dans les faits, par une pratique nocturne et lors des weekends (certains d'entre eux se feront employés comme étudiants travailleurs).

La figure du *hacker* veut qu'il ait un style de vie particulier, entièrement dévoué à sa passion, empilant les nuits blanches et les repas de nourriture chinoise. Pour Levy (2013 : 37-48), il suit des principes éthiques, parmi lesquels la libre circulation de l'information (et donc des programmes créés, qui restent disponibles dans une logithèque toujours ouverte), l'action directe sur les problèmes qui se présentent à lui, l'horreur de la bureaucratie, la croyance dans le rôle bénéfique des ordinateurs pour la vie de la population et la possibilité de créer de l'art via un ordinateur. Les *hackers* profitent largement des financements que le MIT reçoit directement depuis le Ministère de la Défense, ce dont ils semblent s'accommoder à quelques exceptions près, se réfugiant dans le fait que leur travail n'était pas directement lié à des opérations militaires – quoiqu'on puisse raisonnablement supposer qu'elles en aient indirectement bénéficié. Leurs réalisations sont de différents types et vont de la création de nouvelles fonctionnalités internes aux ordinateurs à l'écriture de langages assembleurs, en passant par l'utilisation d'un bras robotique ou encore le premier jeu vidéo de l'histoire⁴⁸ : *Spacewar!*, qui voit le jour en 1962.

⁴⁸ Les livres d'histoire font généralement mention d'autres logiciels qui disputent à *Spacewar!* le titre du premier jeu vidéo de l'histoire : *Tennis for Two* (Higinbotham et Dvorak 1958), *OXO* (titre original, Douglas 1952) ou encore *Mouse in the Maze* (Douglas T. Ross et John E. Ward 1959). Les discussions scientifiques à ce sujet sont généralement polarisées sur des définitions différentes de jeu vidéo (par exemple : l'affichage en temps réel est-il constitutif de la définition ?). À ce titre, pour Triclot (2011 : 102), « *Spacewar* est à des années-lumière des autres prétendants au titre de premier jeu vidéo, par sa structure ludique comme par sa supériorité technique ». Pour notre part, nous avons fait le choix de nous limiter au cas de *Spacewar!* pour deux raisons : d'une part, il est seul prétendant au titre à être conçu à partir d'une technologie dont va découler l'ensemble du jeu vidéo (*Tennis for two* utilise un calculateur analogique et un oscilloscope, *OXO* est développé sur l'EDSAC, un ordinateur à tubes électroniques unique au monde, et *Mouse in the Maze*, s'il est certes développé sur *TX-0*, il utilise un stylo à lumière). La pratique de développement de *Spacewar!* est donc la seule à avoir une filiation directe avec la pratique du jeu vidéo amateur, comme nous le montrerons plus bas. La deuxième raison de notre choix rejoint

Ce jeu est le résultat de l'utilisation de deux ordinateurs particuliers : le TX-0 et, surtout, le PDP-1, respectivement disponibles en 1959 et 1961. Le premier dispose d'un « *flexowriter* », une « sorte de machine à écrire, qui permet la saisie directe des programmes » (Triclot 2011), élément qui facilite et accélère particulièrement la programmation pour les étudiants du MIT – ils devaient jusque-là remettre des jeux d'instructions aux techniciens de l'institut pour qu'ils les traduisent en cartes perforées⁴⁹. Mais, comme le soulignent Levy (2013) et Triclot (2011), c'est le PDP-1 qui offre les fonctionnalités permettant enfin un usage intime de la machine, à savoir un bouton « on-off » (ce qui permet de se passer de la présence d'un technicien en début et fin de session), un écran à tube cathodique (qui va bientôt permettre de passer à une programmation sur « console », directement sur l'écran) et, enfin, un coût limité pour l'époque (environ 120.000 dollars) – ce qui facilite sa mise sous responsabilité des étudiants. Côté logiciel, le langage le plus utilisé à l'époque est l'assembleur (un langage de bas niveau⁵⁰). Sur le plan technique, *Spacewar!* s'appuie donc sur de nouvelles techniques de simplification et d'abstraction et est le fruit d'une utilisation qui s'est affranchie des principaux obstacles que représentaient l'intervention tierce du technicien et le matériel tiers que constituait la carte perforée. Ces éléments vont permettre l'émergence d'une relation intime entre l'homme et la machine, telle que décrite par Triclot (2011). Selon ce dernier, c'est du rapport direct, presque symbiotique, du programmeur à l'ordinateur que va naître ce premier jeu vidéo.

Spacewar! n'est pas un jeu commercial au sens moderne du terme. À l'époque, l'idée de gagner de l'argent avec la vente de logiciels (d'autant plus des jeux) aurait semblé absurde, étant donné que le parc d'ordinateurs installés est de l'ordre de quelques dizaines d'unités. Ce premier jeu connaîtra cependant une utilisation commerciale, en tant que produit d'appel et de démonstration des capacités du PDP-1, et comme ultime test lors de son conditionnement avant d'être vendu.

les arguments de Triclot : *Spacewar!* est le seul des titres évoqués à avoir une réelle influence directe, à l'époque, sur le développement de la création de jeux vidéo et de jeux informatiques plus largement (*Mouse of the Maze* ne sortira par des murs du MIT).

⁴⁹ Nous avons d'ailleurs eu l'occasion de nous familiariser avec ces aspects matériels lors de deux visites du fonds du Musée Bolo, à Lausanne. Ce fut notamment l'occasion de prendre la mesure de la complexité des opérations à l'époque. Les informaticiens donnaient des listes d'instructions informatiques à une personne, généralement une femme, exerçant le métier de « perforatrice » et utilisant un meuble nommé de la même manière – dédié uniquement à cette opération de perforation. Les cartes étaient ensuite transmises au technicien utilisant l'ordinateur, qui allait tourner plusieurs heures pour effectuer les opérations inscrites sur les cartes.

⁵⁰ La structure fonctionnelle essentielle de l'informatique est le binaire, c'est à dire un système de numérotation composé uniquement des termes « 0 » et « 1 » et qui ne saurait être plus proche de la réalité matérielle des transistors : il s'agit de vérifier si le courant passe ou non. Sur base du binaire, on peut effectuer des opérations logiques (algèbre de Boole) et des calculs. C'est en binaire que sont d'abord développés les « langages machine ». Ces derniers sont les listes d'instructions (exprimées en groupes de plusieurs « 0 » et « 1 ») à adresser à la machine (ces langages sont alors propres à chaque machine ou série de machines). Viennent ensuite les langages dits de « bas niveau » (car proche du matériel), tels que l'*assembleur* qui traduit sous forme de mots les instructions du langage machine.

DEC, le constructeur du PDP-1, était en étroite relation avec les étudiants du MIT, et n'hésitait pas à leur fournir des programmes. En échange, le constructeur récupérait le travail de ces hackers de génie et l'exploitait comme bon lui semblait. Ainsi, *Spacewar!* fut logiquement mis en avant par le service commercial de DEC pour vanter les capacités de sa machine. Mais surtout, il fut utilisé comme programme de test pour vérifier son bon fonctionnement. (Djaouti 2013 : 203-204)

Les catégories d'amateurs ou de professionnels sont encore très floues à l'époque. Les *hackers* se disent dévorés par une passion qui les éloigne des études, mais qui leur apporte des compétences qui leur vaudront bientôt des places enviées dans différents laboratoires ou entreprises commerciales. Ces dernières sont alors à la recherche de personnes sachant utiliser ces machines d'un nouveau genre. Il ne serait pas pertinent de classer les *hackers* sur un axe amateurs-professionnels ; cependant, leur inclinaison à adopter une attitude créative plutôt qu'utilitaire préfigure l'avènement des amateurs.

2.2 Les jeux d'université : de *Spacewar!* au *BASIC*

Dans le contexte décrit ci-dessus se développent, pendant plusieurs années, les « jeux d'université ».

Spacewar n'est pas resté un objet isolé. Il voyage avec les hackers, il se répand sur l'ARPANET, il s'échange à travers les newsletters et les *bulletins boards*, il se commande pour quelques dollars auprès de DECUSCOPE, la revue des utilisateurs de machines DEC... Dans le sillage de la culture hacker se développe ainsi toute une culture du jeu à l'université (Triclot 2011 : 116).

Monnens et Goldberg (2015) relativisent grandement l'idée d'une diffusion massive et rapide de *Spacewar!* : seule une vingtaine d'ordinateurs étaient techniquement capables de faire tourner le jeu jusqu'en 1964 et il faut attendre 1968 pour que le nombre de versions de *Spacewar!* augmente significativement – par ailleurs, Monnens et Goldberg estiment qu'en 1971, un millier d'ordinateurs disposent seulement d'un écran aux États-Unis. De plus, l'ARPANET⁵¹ voit le jour en 1969 et *Spacewar!* y est distribué en 1970. L'accessibilité des machines restait donc très limitée (pour jouer, comme pour programmer) : « the large, active player communities celebrated at MIT and Stanford are exceptions and should not be used as examples of every computer lab in North America »⁵² (Monnens et Goldberg 2015). En effet, ce n'est qu'occasionnellement que les amis, la famille ou les visiteurs peuvent avoir un contact avec les premiers jeux vidéo. De plus, les laboratoires informatiques des universités américaines et les entreprises qui produisent les ordinateurs sont fortement liés : les universités

⁵¹ ARPANET est l'acronyme de *Advanced Research Projects Agency Network*. Il s'agit d'un réseau de transferts de données entre universités et centres de recherche américains, souvent présenté comme l'ancêtre d'Internet.

⁵² « Les grandes et actives communautés célébrées au MIT et à Stanford sont des exceptions et ne devraient pas être utilisées comme des exemples [représentatifs de] chaque laboratoire informatique d'Amérique du Nord. »

comptent parmi leurs principaux clients et les entreprises recrutent une partie de leurs programmeurs dans ces laboratoires.

Les jeux créés à cette époque, dont les adaptations de *Spacewar!*, sont le fruit du travail d'étudiants ou d'employés de DEC ou IBM. En conséquence, nous ajoutons que, au moins dans un premier temps, il faut entendre par « jeux d'universités » des jeux créés par des programmeurs travaillant dans des entreprises privées ou s'y destinant. Enfin, les adaptations de *Spacewar!* sur de nouveaux ordinateurs servent elles aussi, à leur tour, de démonstration des capacités des machines (Monnens & Goldberg 2015) et d'animation lors des portes ouvertes des universités. Ce milieu peut être pensé *a posteriori* comme le premier écosystème de l'économie vidéoludique, les jeux (certes gratuits) servant à démontrer les capacités de machines au coût très élevé à leurs futurs utilisateurs et acquéreurs potentiels⁵³.

Durant cette période, *Spacewar!* est une sorte d'anomalie et il faut élargir la focale pour rendre compte de la culture du jeu qui se développe alors : l'informatique se popularise (toutes proportions gardées) au sein des universités, sans que la plupart des ordinateurs ne disposent nécessairement d'écran et, même lorsque c'est le cas, les jeux n'ont pas souvent de représentations graphiques : on programme et on joue surtout à des jeux textuels (ou jeux « en mode texte ») dans lesquels le joueur lit les instructions, puis effectue une des commandes possibles, et ainsi de suite. Lorsque les ordinateurs ne disposent pas d'écran, il faut donc passer par l'impression des résultats entre chaque commande. Plus tard, avec le développement des tubes cathodiques, les données seront « rafraichies » à l'écran de plus en plus rapidement. À la fin des années 1960, des programmeurs d'entreprises d'informatiques et des étudiants créent toute une série de jeux textuels⁵⁴ et l'audience augmente progressivement.

Ces jeux d'université sont d'abord programmés en « langage assembleur », propre à chaque machine ou presque. Ils doivent donc être adaptés régulièrement. Ensuite, le développement de langages de programmation de haut niveau s'émancipe des caractéristiques techniques et matérielles du support informatique et ceux-ci deviennent compatibles avec des ordinateurs aux propriétés techniques différentes. Parmi ces langages, le plus significatif dans notre perspective sera le *BASIC*.

⁵³ Le premier jeu vidéo français, quant à lui, est le fait de Paul Braffort (Blanchet 2017). Pour Braffort, comme pour les pionniers de cette activité de manière générale, la création de jeux ne semble être que secondaire. C'est d'ailleurs une des difficultés méthodologiques que rencontre Alexis Blanchet dans la récolte de ses matériaux historiques : beaucoup d'interlocuteurs ne comprennent pas l'intérêt de revenir sur ces projets secondaires, certes amusants, mais insignifiants au regard de leurs activités principales, qu'ils jugent plus sérieuses et plus légitimes.

⁵⁴ Parmi lesquels *Colossal Cave Adventure*, *Lunar Landing Game*, *Dungeon, Empire*, ou encore *Zork*.

Ce langage, dont le nom est l'acronyme de *Beginner's All-purpose Symbolic Instruction Code*, est inventé en 1964 par John George Kemeny, Thomas Eugene Kurtz et Mary Kenneth Keller. Les trois informaticiens du *Dartmouth College* souhaitent permettre aux étudiants, inscrits dans d'autres filières que l'informatique, de programmer : « our vision was that every student on campus should have access to a computer, and any faculty member should be able to use a computer in the classroom whenever appropriate »⁵⁵. Le langage *BASIC* est pensé pour être facile à apprendre et ne se compose initialement que de quatorze instructions. Elles permettent surtout de demander à la machine de résoudre des problèmes. Un virage essentiel, celui de l'interactivité, intervient deux ans plus tard, puisqu'en 1966 est ajoutée la commande *INPUT* – qui demande au futur utilisateur d'intervenir en entrant des données (au début uniquement numériques). En 1966, sur le plan logiciel, l'environnement technique permettant la programmation de petits logiciels interactifs par des non-spécialistes se met donc en place.

Pour donner un plus large accès aux ordinateurs par les étudiants, John George Kemeny et Thomas Eugene Kurtz mettent en place le DTSS (*Dartmouth Time Sharing System*), une méthode qui permet d'utiliser un même ordinateur depuis plusieurs terminaux : les instructions sont entrées via les touches de sortes de machines à écrire et les résultats imprimés sur papier. En 1967, deux mille étudiants avaient appris à écrire leurs propres programmes (MacCracken 2014) et, dès 1968, le DTSS compte cinq cent programmes, dont des jeux (Kemeny et Kurtz 1968). Un changement d'échelle s'opère progressivement et le rapport personnel à la machine qui a permis la création de *Spacewar!* se démocratise : il devient de plus en plus courant, y compris pour des non-spécialistes, de pouvoir accéder seul à une machine dans l'intention d'en explorer les potentialités créatives. Dans la lignée de ce phénomène va naître, quelques années plus tard, la première pratique en amateur massive de création de jeux, lorsque les « hobbyistes » vont s'approprier le *BASIC* et le faire sortir des milieux académiques.

2.3 La première vague d'amateurs : les « listings *BASIC* »

2.3.1 L'élite scientifique et le programmeur en *BASIC*

Dès la fin des années 1960, une rupture technique et culturelle s'opère entre les élites scientifiques et les usages faits de la programmation par des non-spécialistes. Ainsi, McCracken explique

⁵⁵ MacCracken (2014) cite Kurtz et Keller : « Notre projet était que chaque étudiant sur le campus puisse avoir accès à un ordinateur, et que chaque membre de la faculté puisse utiliser un ordinateur en classe en toute occasion appropriée. »

que l'invention du *BASIC* n'a pas plu à tout le monde, dont Edsger Dijkstra, un des pionniers des sciences informatiques :

For instance, *BASIC* offered GOTO, a command that let you jump from anywhere in your program to anywhere else in it—a practice that could result in messy « spaghetti code. » (In 1968, Dijkstra devoted an entire essay to his contempt for the command, « Go To Statement Considered Harmful. ») A thoughtful *BASIC* programmer could indeed compose fastidious code that didn't use GOTO. But insisting that liberal arts students obsess about tidy programming techniques from the get go was hardly a way to make computers less threatening. For them, GOTO was a godsend⁵⁶. McCracken (2014)

Pour des milliers d'étudiants (et bientôt pour les amateurs) qui ne s'y destinent pas en tant qu'experts ou professionnels, le *BASIC* représente une manière simplifiée de s'approprier la programmation et ils en font un usage plus trivial. Pour eux, la commande « GOTO » est typiquement le genre d'aubaine leur permettant d'arriver à un résultat rapide. De l'autre côté, Dijkstra incarne l'attitude bien différente d'une élite scientifique qui aborde la programmation par des principes théoriques et des règles nobles à respecter. À ce moment se joue donc une première distinction entre le scientifique et l'amateur (à l'époque appelé « *hobbyist* » – « hobbyiste » en français), ce qui acte une distinction déjà présente dans les faits⁵⁷. En 1975, Dijkstra affirme qu'il est impossible d'enseigner la programmation à quelqu'un ayant déjà appris le *BASIC* car celui-ci serait « mentalement mutilé » et souhaite que la programmation soit laissée aux seuls scientifiques. Ironie de l'histoire, la même année voit le premier ordinateur personnel être commercialisé, ce qui va propulser la pratique du *BASIC* à un tout autre niveau de popularité.

2.3.2 Le Homebrew Computer Club : hackers et hobbyistes

Deux évolutions techniques, l'une matérielle et l'autre logicielle, favorisent l'émergence de la première pratique de masse de programmation de jeux vidéo en amateur dans les années 1970 et

⁵⁶ « Par exemple, le *BASIC* proposait GOTO, une commande qui vous laisse sauter depuis n'importe où et vers n'importe où dans votre programme – une pratique qui pouvait finir en code désordonné [*messy spaghetti code*]. (En 1968, Dijkstra dédia un essai entier à son mépris pour cette commande, "*Go To Statement Considered Harmful*"). Un programmeur expert en *BASIC* pouvait en effet écrire du code sans utiliser GOTO. Mais insister auprès des étudiants en art sur les techniques de programmation soignées dès le départ était difficilement un moyen de rendre les ordinateurs moins menaçants. Pour eux, GOTO était un don du ciel. »

⁵⁷ Cette distinction entre une élite universitaire et des pratiques de néophytes préfigure d'une certaine manière les débuts de l'Internet populaire et l'épisode de septembre 1993, connu comme étant le « septembre éternel » : « en septembre 1993, une entreprise spécialisée dans l'offre (par voie téléphonique) de logiciels pour console de jeux vidéo (America Online) offre à ses abonnés un accès vers le système Usenet. Cette opération marque le début de l'accès à Internet par le grand public ; un début qui est aussi marqué par un choc des cultures [entre les universitaires respectant une éthique assez stricte et l'afflux massif de nouveaux venus cherchant surtout à expérimenter cette nouvelle curiosité]. » (Lejeune 2009 : 32) Nous précisons qu'après un système de distribution en ligne pour la console *Atari 2600*, America Online se tournera vers les ordinateurs *Commodore 34* et *128*, l'*Apple II*, puis *Windows*.

1980, parallèlement au développement de l'industrie du jeu vidéo. Sur le plan logiciel, l'invention du *BASIC*, dont nous avons rendu compte, facilite largement l'apprentissage de la programmation par d'autres publics que les seuls étudiants en informatique. Cependant, pour que cette pratique déborde des universités, il faut encore que la situation évolue au niveau matériel. Cette évolution arrive à partir de 1975, comme le rapporte Damien Djaouti dans sa thèse, avec le premier ordinateur personnel abordable :

Les spécialistes s'accordent à dire que le premier micro-ordinateur à avoir rencontré un succès commercial est l'Altair 8800 (MITS, 1975). Sorti en 1975, cet ordinateur avait la particularité d'être vendu en kit. Il a donc rapproché de nombreux passionnés d'informatique, qui se sont rapidement regroupés au sein de « clubs » afin d'échanger des conseils d'assemblage. Mais ces clubs étaient aussi un moyen d'échanger des programmes pour cette machine. (Djaouti 2011 : 307-308)

La vente en kit favorise la création de clubs, tels que le désormais célèbre *Homebrew Computer Club* de la Silicon Valley, qui regroupe alors ceux que Levy (2013) appelle la deuxième génération de *hackers*. Contrairement à ceux du MIT, qui « hackaient » des logiciels, ceux-ci « hackent » du matériel⁵⁸. Plusieurs membres cherchaient à construire leur propre ordinateur quand l'*Altair 8800* a vu le jour et une bonne partie du club a profité de l'occasion. La machine, dans sa première version, ne peut communiquer avec les utilisateurs qu'à travers le clignotement de quelques diodes. L'enjeu principal, pour ces utilisateurs *hackers*, est donc de développer des périphériques d'entrée et de sortie pour augmenter leurs moyens d'interaction avec la machine ainsi que le développement de ses capacités logicielles. Aussi, dès 1975, Bill Gates et Paul Allen, tous deux étudiants et fréquentant le groupe, cèdent leur version Altair du *BASIC* à la société MITS – constructeur de l'*Altair 8800* – sous réserve de se faire verser des droits d'auteur.

Au MIT comme au *Homebrew Computer Club*, selon Levy (1985), les *hackers* partagent des principes éthiques, dont la libre circulation des informations et des programmes, surtout ceux pouvant aider la communauté à progresser. En commercialisant leur version du *BASIC*, Gates et Allen vont à contresens de cette éthique. Leur programme est bientôt recopié illégalement, au point que Gates signe une tribune sous le titre de « An Open Letter To Hobbyists » (Gates, 1975) dans différentes revues spécialisées, expliquant qu'il est nécessaire de rémunérer les programmeurs pour leur travail, qualifiant les amateurs d'hypocrites et de voleurs. Cet événement peut être interprété comme le signe d'une distinction émergente entre deux voies parallèles : d'un côté le développement de l'industrie

⁵⁸ Par ailleurs, leurs intentions variaient fortement : « les membres du Homebrew formaient un mélange de professionnels trop passionnés pour laisser leur ordinateur au bureau, d'amateurs fascinés par les possibilités de la technique et de guérilleros technophiles, prêts à renverser une société d'oppression où le gouvernement, le business et plus particulièrement IBM avaient réservé les ordinateurs à un Clergé méprisable » (Levy 2013 : 227).

informatique (avec la professionnalisation de certains *hackers*), de l'autre le milieu amateur (le *BASIC* se retrouvant popularisé et accessible sur ordinateur personnel).

Enfin, il faut noter que les *hackers* de matériel (gravitant autour du club) sont généralement très favorables à l'utilisation du *BASIC* et à son développement. Ils y voient le moyen de populariser la pratique de la programmation, de développer une micro-informatique du peuple et de la faire sortir des milieux élitistes (gouvernement, laboratoires, firmes commerciales comme IBM). Les *hackers* de logiciels, quant à eux, considèrent le langage comme « "fasciste" parce que sa structure limitée n'offrait qu'un accès minimal à la machine et brimait l'initiative du programmeur » (Levy 2013 : 193).

Toutes ces distinctions émergent dans ce club avant-gardiste aux quelques centaines de membres en 1976. Il y a, à cette époque, beaucoup d'autres clubs, restés moins connus, n'ayant pas la chance d'être visités par des invités de marque comme Gates, Wozniak ou Jobs. Cependant, si l'*Altair 8800* et sa complexité d'assemblage a l'avantage de stimuler les rencontres entre connaisseurs, il reste néanmoins intimidant pour quiconque n'est pas prêt à sortir son fer à souder, comme le relèvent McCracken (2014) et O'Regan (2016). L'année 1977 et la commercialisation d'ordinateurs pensés en termes ergonomiques changent cette donnée.

2.3.3 L'ère du BASIC

En 1977, soit deux ans après l'*Altair 8800*, sortent l'*Apple II* (qui va rapidement dominer le marché américain), le *PET 2001* et le *TRS-80*⁵⁹. Tous ces modèles intègrent alors une version du langage *BASIC* et la pratique de création de petits programmes interactifs, dont des jeux, se généralise rapidement. La distribution des jeux se fait sur disquette pour les plus fortunés, mais plus souvent sous forme de « listings » qui reprennent le code à écrire soi-même sur son ordinateur personnel avant de pouvoir jouer. Ces listings sont échangés de main à main dans les conventions, dans les clubs, dans certains magazines et, bientôt, dans quelques publications dédiées. Un des marqueurs de l'ampleur du phénomène est le succès de la publication de *101 BASIC computer games* (Ahl 1973), une compilation de jeux réalisée par David H. Ahl, publiée initialement en 1973 (deux ans avant la commercialisation de l'*Altair 8000*) puis en 1978 sous le titre *BASIC computer games*. Cette deuxième édition est réputée être la première publication dédiée à l'informatique à atteindre le million d'exemplaires vendus à travers le monde.

⁵⁹ Pour une histoire des ordinateurs personnels voir les travaux d'O'Regan (2016 : 128-141).

La filiation entre les jeux *BASIC* et les jeux d'universités est forte. Preuve en est qu'une bonne partie de l'ouvrage d'Ahl reprend des codes de jeux créés et utilisés lors de cours d'informatique⁶⁰. De nombreux jeux d'abord programmés dans d'autres langages sont recréés en *BASIC*, à l'image de *Hamurabi* et *Lunar Lander*, initialement programmés en *FOCAL* (un langage surtout utilisé sur *PDP-8*). Un des jeux réputés les plus populaires de cette publication est *Super Startrek*, notamment parce que, bien qu'étant un jeu textuel comme les autres du listing, il représente graphiquement le joueur et ses rivaux, en utilisant des caractères, qui s'affichent à l'écran ou sur papier selon le matériel utilisé. En effet, avec l'arrivée des premiers ordinateurs personnels, il devient possible de jouer à des jeux dotés d'interfaces graphiques – celles-ci vont se développer progressivement. Les jeux combinent les caractères ASCII⁶¹ (principalement les lettres de l'alphabet et les signes de ponctuation) et les déplacent à l'écran pour former des images. Par exemple, dans *The One-Person Fire Department* (Brian Sawyer 1980) sur *TRS-80*, l'eau est représentée par le signe « @ ». Il est donc techniquement possible, pour les amateurs les plus aguerris, de créer des jeux vidéo en mode graphique (et non pas uniquement en mode texte⁶²) en utilisant différentes variantes de *BASIC* (dont le nombre d'instructions augmente progressivement et varie selon les versions), et ce dès la fin des années 1970.

⁶⁰ On peut d'ailleurs lire dans certaines éditions une défense de l'intérêt pédagogique du jeu électronique – ce qui restera un élément du discours d'escorte de l'informatique jusqu'à nos jours.

⁶¹ Le code ASCII est un standard de caractères développé dans les années 1960 pour augmenter la compatibilité des programmes d'une machine à l'autre.

⁶² Les jeux en mode texte resteront très populaires pendant plusieurs années, notamment via l'émergence des *MUD* (*Multi-User Dungeon*), des jeux jouables à plusieurs en réseau, dont l'essor doit beaucoup au système *PLATO*.



Figure 4 : Photographie⁶³ d'un TRS-80 faisant tourner le jeu *The One-Person Fire Department*.

Plus généralement, de nombreux « programmes écrits en *BASIC* sur les machines universitaires peuvent être repris, avec peu de modifications, pour les micro-ordinateurs. Le *BASIC* est l'esperanto de la micro-informatique des années 1970 » (Triclot 2011 : 118). C'est pourquoi, pour Mathieu Triclot, la culture ludique « explose à la face du monde lorsque les jeux sortent de l'espace académique dans la décennie 1970. Avec l'arcade d'abord, dans une reconfiguration radicale des expériences du jeu universitaire, avec les micro-ordinateurs ensuite, dans la continuité complète du jeu à l'université » (Triclot 2011 : 116). Cette « continuité » se situe dans la relation directe à la machine, dans la porosité entre l'acte de jouer et celui de programmer, ainsi que dans les jeux joués eux-mêmes. L'accessibilité de la pratique continue de s'intensifier au début des années 1980, notamment avec la sortie du ZX 81 :

It was one of the first home computers to be used widely by the general public, and it led to a large community of enthusiast users. It came with a *BASIC* interpreter, which enabled users to learn about computing and allowed them to write their first *BASIC* programs⁶⁴. (O'Regan 2016 : 135-136)

⁶³ Capture d'écran tirée de : Stewart Terry, 2013, « The Commodore PET 2001 32N/CBM 3032: As seen in Tezza's classic computer collection », *Youtube*, https://www.youtube.com/watch?v=bBJNSX_DKvo, lien consulté le 5 janvier 2020.

⁶⁴ « C'était un des premiers ordinateurs domestiques à être largement utilisé par le grand public, et cela a mené à une grande communauté d'utilisateurs enthousiastes. Il était livré avec un interpréteur *BASIC*, ce qui permettait aux utilisateurs d'apprendre l'informatique et les autorisait à écrire leurs premiers programmes en *BASIC*. »

Son successeur, le *ZX Spectrum*, sorti en 1982 et initialement pensé comme un outil éducatif, se popularisera pour la pratique du jeu vidéo et deviendra un *best-seller* vendu à plus de 5 millions d'unités (O'Regan 2016 : 137).

Enfin, si le *BASIC* n'est jamais réellement mort (encore de nos jours, chaque nouveau support informatique ou presque est l'occasion pour des amateurs d'adapter ce langage), on peut situer la fin de son âge d'or autour du tournant des années 1980 et 1990. À titre d'exemple, en France, le magazine *Hebdogiciel* continuera de publier des listings de 1983 à 1987 à destination de l'*Amstrad*, du *Spectrum*, du *Commodore 64* et de bien d'autres machines désormais tombées dans l'oubli⁶⁵. Certains de ces programmes étaient d'ailleurs écrits par des lecteurs du magazine, pour lesquels ils recevaient une rémunération (Krywicky 2018)⁶⁶. Ici encore il est difficile de délimiter très clairement les frontières des sphères professionnelle et amateur⁶⁷.

Il serait vain de chercher à déterminer la proportion de joueurs ou de programmeurs parmi les usagers du *BASIC* : à l'époque, les deux activités sont extrêmement poreuses : on passe nécessairement de l'une à l'autre. L'utilisateur d'un jeu en *BASIC* doit au minimum recopier le code du logiciel ligne par ligne. Aussi, même s'il ne programme pas à proprement parler, il se trouve en contact direct avec la programmation en tant qu'étape préalable et nécessaire au jeu. De plus, comme le relève Sidre (2014 : 103), les listings *BASIC* ont vocation à être modifiés par leurs utilisateurs : ces derniers pouvaient librement changer des éléments dans le code pour tester le résultat obtenu. Il est tout à fait spécifique à cette époque précise de la micro-informatique, entre 1977 et la fin des années 1980, que les micro-ordinateurs soient présentés comme étant non seulement des machines servant à utiliser des logiciels préexistants, mais aussi des machines à créer. À titre d'exemple, dans le manuel d'utilisateur du *ZX Spectrum +*⁶⁸ (signé Neil Ardley 1984), le premier chapitre explique le fonctionnement du *BASIC* – il invite à recopier des petits programmes et à en modifier le contenu pour comprendre son fonctionnement – puis se conclut par un paragraphe titré « et ensuite ? » qui affirme à l'utilisateur :

⁶⁵ On peut d'ailleurs consulter toute une série de petits récits d'anciens lecteurs dans les commentaires du site abandonware-magazine.org. Ceux-ci font état de la durée du procédé et des efforts qu'il demandait.

⁶⁶ La Une du premier numéro indiquait : « n'oubliez pas qu'HEBDOGICIEL est VOTRE journal et que c'est vous, lecteurs, qui allez en être les journalistes rémunérés. [...] Notre vocation est de stimuler la création dans le domaine de l'informatique grand public en vous faisant phosphorer, de vous apporter l'aide dont vous avez besoin pour progresser, de rémunérer les logiciels et primer les meilleurs. »

⁶⁷ Dans la dernière partie de son ouvrage, Levy (2013) évoque ceux qu'il appelle les *hackers* de la troisième génération : ceux qui « bidouillent » des jeux. Cependant, il est dommageable qu'il se focalise presque exclusivement sur quelques parcours de praticiens qui deviendront professionnels et fonderont des entreprises.

⁶⁸ Le *ZX Spectrum +* est un micro-ordinateur anglais commercialisé en 1984 et le successeur d'une série de machines vendues à partir de 1980.

Vous avez maintenant le choix. [...] Si vous souhaitez continuer à faire des essais, lisez le chapitre 2 intitulé « commencez à programmer » [...] Si vous souhaitez essayer des bandes portant les programmes, lisez le paragraphe intitulé « comment utiliser le logiciel prêt à être exécuté » (Ardley 1984 : 11).

« Vous avez le choix » : les micro-ordinateurs sont donc autant des machines à utiliser des programmes qu'à en créer et ces deux activités sont traitées sur le même plan. Cependant, un autre modèle, reposant notamment sur une distinction entre les supports sur lesquels on joue (et utilise des programmes variés) et ceux sur lesquels on crée ou programme, va bientôt s'imposer tant commercialement que culturellement. Nous rendrons compte de cette évolution dans la section suivante, car elle permet de comprendre un rapport de force déterminant pour le jeu vidéo, l'industrie vidéoludique naissante ayant réussi à imposer ses standards et reléguant au second plan les activités créatives⁶⁹.

2.3.4 *Le tournant des systèmes fermés et conviviaux*

Les années 1970 et surtout 1980 marquent l'avènement de l'industrie de l'informatique puis du jeu vidéo. Parallèlement au développement du parc d'ordinateurs individuels cité ci-dessus à partir de 1975 et aux jeux développés sur ces machines, le jeu vidéo d'arcade émerge. Sorti en 1972, « Pong est généralement considéré comme le point de départ de l'industrie du jeu vidéo. En effet, il est le premier à avoir connu un véritable succès commercial de masse » (Djaouti 2013 : 206). *Pong* est le fait d'Atari, une société fondée par Nolan Bushnell (et son associé Ted Dabney) en juin 1972, car il « croit en l'idée de commercialiser des jeux vidéo, sous forme de logiciels et machines propriétaires⁷⁰, au grand public » (Djaouti 2013 : 206). Cet événement rompt avec l'expérience du jeu universitaire : le

⁶⁹ Par ailleurs, si nous nous concentrons dans ce chapitre sur le déploiement de l'informatique aux États-Unis, il est important de prendre en considération la forte disparité de ce déploiement selon les différentes régions du monde. D'abord, plusieurs micro-ordinateurs ont contribué à l'existence de particularismes locaux, tels que le Osmo Kainulainen's Telmac en Finlande (Saarikoski et Suominen 2009), le *TO7* et le *MO5* en France (sur lesquels ont été commercialisés certains jeux exclusivement pour le marché français, voir Blanchet 2015), ou encore les ordinateurs japonais utilisant le système d'exploitation MSX (ce dernier a eu une influence considérable sur le jeu vidéo amateur japonais, voir Picard 2013). Ensuite, l'appropriation de l'informatique s'est faite selon des pratiques et des histoires particulières, comme le montre Sidre (2014, 2015) à propos des magasins informatiques français dans lesquels les hobbyistes programmaient dans les années 1980 et qui deviennent des « lieux de sociabilité et de partage d'une culture micro-informatique commune, au même titre que les clubs ou que d'autres lieux particuliers. » (Sidre 2015 : 48) Concernant enfin le cas de la Belgique, il n'existe à notre connaissance aucun travail scientifique ou historique quant aux spécificités locales du développement de la micro-informatique et encore moins du jeu vidéo. Notons tout de même l'existence d'un micro-ordinateur belge, nommé *DAI Imagination System* qui aurait été commercialisé dès 1977 et équipé d'un *BASIC* réputé performant. Cette machine a notamment permis la diffusion de différents jeux vidéo programmés en *BASIC* ou dans d'autres langages. Il s'agit là des premières productions belges de ce type – jusque-là totalement oubliées de l'histoire (concernant l'archéologie du jeu vidéo belge, en réalité, tout reste à faire).

⁷⁰ Pour une histoire du développement du régime des droits d'auteurs sur les logiciels dans les années 1980 et les pratiques de piratage de jeux vidéo, voir Sidre (2014)

jeu devient un objet de consommation dans un lieu public, que l'on paie à la partie et surtout dont le code reste inaccessible. Lorsqu'Atari se met à développer des ordinateurs puis des consoles domestiques, l'entreprise continue sur cette logique et Levy relève d'ailleurs le tournant opéré par l'*Atari 800* (1979) qui était :

une machine « fermée », qui gardait secrets les résultats obtenus en utilisant les instructions en langage assembleur du microprocesseur. Clairement, Atari ne souhaitait pas que l'utilisateur puisse en écrire. C'était aux antipodes de l'Éthique des hackers (Levy 2013 : 353).

Toutefois, la filière des consoles de jeux prend surtout son envol avec l'*Atari 2600* (1977 aux États-Unis), premier véritable succès de masse sur ce positionnement commercial. L'on confère généralement à l'*Atari 2600* une position singulière dans l'histoire en raison de sa semi-ouverture involontaire. En effet, on attribue la responsabilité du crash économique du jeu vidéo de 1983 à la quantité impressionnante d'œuvres de piètre qualité développés pour cette machine.

À l'époque, les concepteurs de l'*Atari 2600* furent eux-mêmes surpris de voir des producteurs indépendants créer des logiciels pour leur support. Bien qu'ils n'aient pas pensé à cette éventualité, rien ne l'empêchait. Nintendo, qui lance sa console *NES* quelques années plus tard (1983 au Japon, 1985 aux États-Unis, 1987 en Europe), opte alors pour une politique éditoriale très sélective (Djaouti 2013). Tout développeur souhaitant publier un jeu sur la *NES* devra obtenir l'accord du consolier et lui acheter les cartouches qui contiennent un système permettant à la console d'identifier un jeu légalement conçu sur ce support. Dans une manière commune d'écrire l'histoire, c'est Nintendo – et sa politique de monopole de la création sur machine – qui sauve le marché du jeu vidéo. Une version que Sidre (2014) appelle à relativiser au regard des histoires locales du média :

Cette crise n'a en réalité d'impact concret et direct qu'aux États-Unis, le Japon étant épargné par celle-ci – nous ferons la même observation quant à l'Europe, et ce, même si ce que l'on désigne comme le crash de 1983 n'est pas sans conséquence indirecte sur la forme que prend le marché vidéoludique européen, et notamment français (Sidre 2014 : viii).

Peu à peu, console après console, une nouvelle industrie culturelle émerge, se formalise, se stabilise – notamment autour de l'usage de licences propriétaires. Ce système va devenir la norme dans le secteur commercial – que ce soit sur console ou sur ordinateur personnel :

Le passage des premiers jeux vidéo commercialisés en 1972 au secteur industriel générant aujourd'hui un chiffre d'affaires estimé à plusieurs milliards de dollars s'est également accompagné de la disparition progressive de toute trace de la Philosophie du Libre qui animait les créateurs de *Spacewar!*. La commercialisation des logiciels de jeu, qu'il s'agisse de cartouches de jeu pour ordinateur ou console de salon, ou bien de bornes d'arcade, a été synonyme de la fermeture de l'accès à leur code source (Djaouti 2013 : 207).

À mesure que l'industrie prend son essor, le jeu vidéo est de plus en plus conçu comme une marchandise et la création de jeux en tant que pratique populaire se marginalise grandement :

Dans sa logique industrielle, le logiciel de jeu, plus précisément le jeu de « salon » et de « bureau », est conçu comme un produit fini et destiné à être utilisé suivant les usages prévus par les développeurs et les éditeurs (Sidre 2014 : 530).

Il faut ajouter à cette remarque que, sur les micro-ordinateurs, la diffusion via des listings *BASIC* va progressivement disparaître à la fin des années 1980. En effet, les logiciels (dont les jeux vidéo) sont de plus en plus couramment distribués sous forme de cassettes, puis de disquettes (et encore plus tard de CD-ROM)⁷¹. En conséquence, les utilisateurs n'ont plus de contact direct avec le code des logiciels, ce dernier étant désormais protégé. De plus, les ordinateurs personnels ont des systèmes d'exploitation de plus en plus standardisés – Apple et Microsoft atteignent l'apogée de leur règne sur le marché occidental au cours des années 1990⁷². Avec l'arrivée des interfaces graphiques (utilisation de la souris, sélection d'application sur un « bureau » virtuel, etc.) au cours des années 1980, les ordinateurs se présentent avant tout comme des machines à utiliser plus que comme support de programmation. L'industrie de l'ordinateur, qui prend de l'ampleur, cherche à conquérir un grand public. À titre illustratif, il est très intéressant de lire le constat que *Joystick* (célèbre magazine spécialisé de jeu vidéo) fait de la situation en 1992 (au sein d'un article qui présente le « Compact Disque Interactif » de Philips, une technologie qui cherche à s'adresser au plus grand nombre) :

On le sait, en dépit de l'existence de logiciels de plus en plus pratiques à utiliser, ou plutôt « de moins en moins non pratiques », l'informatique n'a pas percé dans le grand public. Excepté pour des passionnés qui s'extasient depuis 10 ans devant des machines débiles s'exprimant dans des langages aussi barbares que peu subtils, la technologie informatique n'a pas su se débarrasser d'un esprit « pionnier » qui valorise l'initié, mais fait fuir à tire-d'aile celui qui prend le train en marche. Pourtant, un marché potentiel existe et l'essor des consoles de jeux prouve bien que les utilisateurs d'informatique-loisir sont prêts à s'investir (et investir !) dans les technologies du futur à condition qu'ils ne soient pas obligés de passer par une période d'apprentissage quasi scolaire. (« CDI », *Joystick*, n°27 1992 : 44)⁷³

L'ensemble de ces évolutions a pour effet de marginaliser la pratique de la programmation, qui devient de plus en plus dispensable à l'utilisation des ordinateurs et du jeu vidéo. Là où les machines informatiques permettaient jusqu'alors autant de jouer que de créer, les deux activités se retrouvent maintenant soit séparées dans la réalité matérielle même des supports (avec le cas des

⁷¹ Notons qu'en dehors du secteur de la distribution traditionnelle, au moins deux modes de diffusions alternatifs de jeux vidéo se sont développés à partir des années 1980. Le système de *shareware* consiste à distribuer gratuitement un logiciel et à en bloquer l'utilisation après un certain temps d'utilisation (ou à limiter l'accès à certaines zones de jeu). L'utilisateur est libre d'utiliser le logiciel gratuitement dans ces limites et est invité à partager le logiciel. Pour débloquer les limites imposées du logiciel, il est obligatoire de payer une certaine somme. Quant au *freeware*, le terme désigne habituellement des logiciels distribués gratuitement et faisant généralement appel aux dons. Pour Camper (2008), les *freewares* se distinguent par leur ancrage dans le domaine du hobbyisme alors que les *sharewares* témoignent d'une démarche plus entrepreneuriale, tout en restant à mi-chemin entre démarche commerciale et jeu d'université.

⁷² Notons l'existence et la progression, en parallèle, des systèmes d'exploitation sous licence libre tel que le GNU, développé à partir de 1983.

⁷³ Nous remercions chaleureusement notre collègue Boris Krywicki de nous avoir renseigné cette publication.

consoles), soit reléguées au second plan (du côté des ordinateurs). L'utilisateur-type est moins pensé comme un « hacker » ou un « hobbyiste » et plus comme un joueur (et un consommateur de logiciels intuitifs, à l'interface conviviale⁷⁴) dont on n'attend pas particulièrement une inclination pour la création.

Depuis la fin des années 1980, la programmation en *BASIC* perdure sous différentes formes⁷⁵, mais ne représente plus une pratique aussi massive. D'autres techniques de création prennent le relais. L'industrie de l'informatique ayant opéré le tournant évoqué plus haut et s'adressant progressivement à un grand public auquel elle propose des utilisations facilitées (mais aussi restreintes), le jeu vidéo amateur prend une multitude d'autres formes, comme nous allons le voir dans la section suivante : des logiciels de création émergent sur ordinateur personnel ; le *homebrew* prend à contrepied l'interdiction de créer des jeux sur machines propriétaires ; le *modding* (modification de produits commerciaux) apparaît puis progresse avec une certaine bienveillance de l'industrie ; enfin, différents jeux vidéo intègrent directement en leur sein des modes créatifs et des éditeurs de niveaux⁷⁶.

3. Les techniques notables

Dans la partie précédente, nous avons exposé les conditions d'émergence de la première pratique de création de jeux vidéo, à savoir la popularisation des listings en *BASIC*. Ce faisant, nous avons été amené à montrer comment des évolutions technologiques successives et le développement de l'industrie vidéoludique se sont mis en place jusqu'au cours des années 1980. Nous souhaitons ici présenter l'ensemble des techniques notables de création de jeux vidéo qui se sont développées depuis lors. Étant donné que chacun des cinq ensembles d'outils de création que nous avons catégorisés se déploient à l'aune de certaines évolutions technologiques particulières, notre approche ne peut donc plus suivre un seul et même fil historique.

Dans cette section, nous présentons les origines de ces ensembles, leurs caractéristiques définitoires principales sur le plan des outils techniques utilisés et l'organisation des communautés de leurs praticiens. Enfin, à défaut de disposer d'indicateurs quantitatifs précis, nous donnons quelques

⁷⁴ Pajon (1985), dans son travail publié au cours des années 1980, propose le terme de « convivial », pour désigner les logiciels, qui émergent alors, à interface graphique et qui ne demandent pas de savoir programmer (ce qui restreindrait selon lui l'autonomie des utilisateurs).

⁷⁵ À titre d'exemple, citons la communauté tibasicdev.wikidot.com, qui est dédiée à l'usage du *BASIC* sur calculatrices *Texas Instrument (TI-Basic)*. On y trouve une section dédiée aux jeux, diffusés encore aujourd'hui sous forme de listing à entrer dans sa calculatrice.

⁷⁶ Notons aussi que « coder en dur » (programmer un jeu de A à Z, sans passer par des outils de création) est une pratique qui perdure. Il est très fréquent de voir une section « jeu vidéo » dans les différentes communautés en ligne d'apprentissage de la programmation. La création de petits jeux est d'ailleurs très souvent au menu des exercices pour tout novice en langage C.

repères quant à leur popularité et leur importance relative à la culture vidéoludique de manière plus générale. Nous commencerons par présenter les logiciels de création de jeux vidéo, puis nous continuerons avec le *homebrew*, le *modding*, le *ROM hacking* et les jeux de création et éditeurs de niveaux. Chacune de ces techniques ayant ses origines propres, nous serons obligés de réaliser plusieurs allers-retours dans l'histoire du jeu vidéo et de l'informatique.

3.1 Les logiciels de création de jeux vidéo

Dans les années 1960, le processus de simplification de la programmation informatique prend diverses formes. Ainsi, les langages créés sont de plus en plus livrés avec un « environnement de développement » qui permet d'accroître la performance des développeurs – par exemple en proposant des outils de création d'interfaces graphiques ou des systèmes d'analyse du code. Le premier environnement est le *Dartmouth BASIC*, créé dès 1964, lui aussi à l'initiative du *Dartmouth College*. Les environnements deviennent « intégrés » quand l'ensemble des outils disponibles sont assemblés sous une même et unique interface. C'est le cas par exemple du langage *Smalltalk*, créé en 1972 et livré avec un environnement de développement intégré (EDI) complètement graphique. Cette évolution logicielle n'est, comme on le voit, pas proprement liée à la création vidéoludique, mais participe à rendre la pratique accessible. Surtout, elle laisse présager de l'innovation qui va véritablement nous intéresser : à partir des années 1980 et de la popularisation des ordinateurs domestiques dont nous avons rendu compte, de nombreux logiciels spécifiquement dédiés à la création de jeux vidéo voient le jour, permettant ainsi de ne plus avoir à tout « coder en dur », c'est-à-dire à programmer entièrement :

Dans les premiers jeux vidéo, depuis la période des jeux d'arcade jusqu'à l'Atari 2600 au moins, la situation se résumait à peu près à des programmes écrits, généralement sous la forme d'entités uniques qui devraient être spécifiquement conçues à partir de zéro afin d'optimiser l'utilisation des maigres ressources graphiques et informatiques. Les contraintes de mémoire représentaient une autre limitation importante vis-à-vis de la possibilité de fractionner certaines fonctionnalités du noyau des applications en général, et d'un jeu en particulier. Encore dans les années 1980, la plupart des jeux étaient codés en dur et ne contenaient qu'un nombre très limité de routines réutilisables. (Giuditta de Prato 2012 : 102)

Nous retraçons ici brièvement les origines des logiciels de création en nous appuyant sur la thèse de doctorat sur le *serious game* de Damien Djaouti (2011)⁷⁷. Le logiciel le plus ancien repéré par Damien Djaouti est un outil qui accompagne le jeu *Eamon* (1980) :

⁷⁷ Damien Djaouti cherche alors à évaluer le potentiel de tels logiciels pour la création de jeux sérieux.

[*Eamon*] est un jeu de rôle et d'aventure en mode texte, dans la grande tradition de *Colossal Cave Adventure* (William Crowther & Don Woods 1976). En effet, celui-ci est livré avec des utilitaires permettant de créer ses propres histoires interactives, qui sont ensuite redistribuables sous forme de jeux autonomes (Kunze & Giola 2008). (Djaouti 2011 : 55)

```

You are crawling over cobbles in a low passage. There is a dim light at
the east end of the passage.
? east
You are in a small chamber beneath a 3x3 steel grate to the surface.
A low crawl over cobbles leads inward to the west.
The grate is open.
? west
You are crawling over cobbles in a low passage. There is a dim light at
the east end of the passage.
? west
You are in a debris room filled with stuff washed in from the surface.
A low wide passage with cobbles becomes plugged with mud and debris
here, but an awkward canyon leads upward and west. A note on the wall
says
"Magic word XYZZY".
A three foot black rod with a rusty star on an end lies nearby.

```

Figure 5 : *Eamon* est l'héritier des jeux textuels des premiers temps.

Dans les années suivantes adviennent une série de logiciels, eux aussi spécialisés dans la création d'un genre de jeu en particulier. C'est la vague dite des *construction set*, à l'image du pionnier *Pinball Construction Set* (1983), dont : *Adventure Construction Set* (1984), *Racing Destruction Set* (1985), *Wargame Construction Set* (1986).

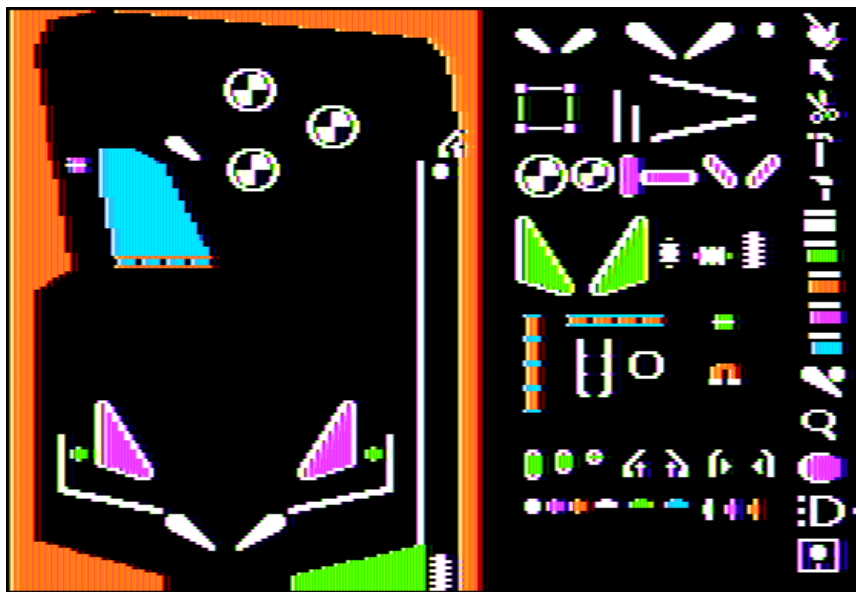


Figure 6 : Dans *Pinball Construction Set*, l'utilisateur choisit et positionne les éléments typiques du flipper, dont les interactions avec la balle sont préprogrammées.

Une première tentative de logiciel plus diversifié (permettant la création, au choix, de jeux de tir, d'action ou de plates-formes) voit le jour en 1984 avec *The Games Creator*. Mais le véritable premier logiciel généraliste arrive en 1985, il s'agit de *Gamemaker* (1985). Avec ce logiciel, qui reprend en partie les recettes des « *construction sets* », « un nouvel outil fait son apparition en la forme d'un

éditeur de logique permettant de créer les règles du jeu. Ces dernières s'appuient sur un langage de programmation très simple, qui permet uniquement de créer des suites d'instructions de manière linéaire. » (Djaouti 2011 : 177-178). Yann Garret, journaliste chez *Sciences & Vie Micro*, salue la simplicité du logiciel dans un test écrit en 1986 – et le compare au simple et désormais dépassé *BASIC* et au fastidieux *Assembleur* :

Il faut bien admettre que le Basic n'est plus du tout adapté aux exigences de richesse, de variété, de rapidité nécessaire à la réalisation d'un jeu intéressant. En ce sens, Game Maker constitue une solution étonnante. Rien de plus éloigné de l'assembleur que ce logiciel à fabriquer des jeux, qui se manie lui-même comme un jeu (Garret 1986 : 116).



Figure 7 : « La seule chose que Game Maker ne fera pas, c'est trouver LA bonne idée »
Sciences&Vie Micro, mai 1986, n°28, pp. 116-117.

Depuis les années 1980, ce type de logiciels spécifiquement dédié à la création de jeux vidéo a gagné en importance. Les bases sont posées dès 1980-85 et s'avèrent toujours valables aujourd'hui : certains logiciels demandent ou permettent de programmer (de manière plus ou moins simplifiée) tels que *Gamemaker*, *Unity* ou *RPG Maker VX* et d'autres outils, nécessairement plus limités, mais aussi plus faciles d'accès, évitent totalement cette étape, comme *Pinball Construction Set* ou *FPS Creator*⁷⁸. De plus, une partie des logiciels permettent de créer tous types de jeu (compatibles ou non 2D/3D)

⁷⁸ *FPS* est l'acronyme de *First Person Shooter*, terme générique désignant les jeux de tirs en vue subjective. Par exemple : *Half Life*, *Call of Duty*.

tels que *Unreal Engine* et *Construct 2* alors que d'autres logiciels sont spécialisés dans un genre en particulier⁷⁹ : *M.U.G.E.N.*, *Adventure Game Studio*, *Solarus Engine* ou *GameGuru* en sont des exemples.

En réalité, ces typologies sont extrêmement poreuses, et constamment mises à l'épreuve par des innovations techniques. Celles-ci sont nombreuses : sur son site contributif creatools.gameclassification.com, Damien Djaouti en recense plus de 500 (le site moddb.com en recense quant à lui plus de 660). Le secteur est donc très dynamique et diversifié, chacun de ces logiciels proposant ses spécificités. Par exemple, *Construct 2* met en place un système de programmation sans langage (l'utilisateur clique sur des menus), mais il est par ailleurs possible de programmer ses propres *plug-ins*, cette fois en *JavaScript* : il est dès lors très compliqué de le classer définitivement selon ces typologies⁸⁰.

Dans les faits, chaque logiciel se positionne quelque part entre deux approches originelles : d'une part, des logiciels qui « assistent » le développeur dans une logique très généraliste (et de performance) dans la droite lignée des EDI (à l'image de *Flash* ou de *Unity*), d'autre part, des dispositifs qui proposent surtout de manipuler des éléments de base de la culture (vidéo)ludique. Ainsi, *Eamon*, reprend les codes des jeux d'aventure textuels (le genre le plus en vogue à l'époque), ou *Pinball Construction Set* s'appuie sur une connaissance partagée de différents éléments de base du flipper (les jeux de cafés étant aussi très populaires dans les années 1980). Sur le plan technique, ces logiciels réactivent donc les deux positionnements documentés au moment de l'apparition du *BASIC*, entre une approche préférant une plus grande maîtrise (ce qui demande des apprentissages plus complexes) et celle favorisant la manipulation d'éléments prêts à l'emploi qui facilite une réalisation rapide (les éléments proposés par *Pinball Construction Set* n'ont qu'à être déposés dans un niveau en cours de réalisation pour être fonctionnels).

⁷⁹ Notons que l'on peut aussi trouver des logiciels spécialisés dans une franchise en particulier, tel que le logiciel amateur *ZQuest*, dédié à la création de *fangames* de la franchise *The Legend of Zelda*.

⁸⁰ D'autres critères de classifications pourraient être proposés, tels que la présence ou l'absence de sons ou d'images directement mobilisables depuis les interfaces des logiciels. Mais là encore, les choses sont rarement tranchées. Par exemple, la série des *RPG Maker* propose bien des banques d'images de bases, mais celles-ci sont personnalisables. Nous pourrions aussi distinguer les outils créatifs produits dans un objectif de pédagogie. Gee et Tran (2016) relèvent en effet une tendance forte des recherches pédagogiques qui consiste à créer et développer des logiciels de création se voulant particulièrement adaptés à des usages éducatifs. À titre d'exemple, on se contentera de citer ici « The Making Games project », une collaboration entre de London Knowledge Lab researchers et Immersive Education Ltd. « The project had four goals: (a) to produce a user-friendly game authoring tool in a 3D environment; (b) to develop a model of game literacy; (c) to develop a pedagogic model for teaching such literacies; and (d) to develop a design model involving users as co-designers (Pelletier, 2007). » (Gee et Tran 2016 : 247) (« Le projet avait quatre objectifs : (a) produire un outil de création intuitif dans un environnement 3D ; (b) développer un modèle pour la littéracie ludique ; (c) développer un modèle pédagogique pour enseigner de telles littéracies ; et (d) développer un modèle de design impliquant les utilisateurs en tant que co-designers. (Pelletier, 2007) ») Le projet a notamment débouché sur la création du logiciel *MissionMaker*, permettant de créer des jeux vidéo d'aventure de puzzle en trois dimensions. Pour faciliter la création, le logiciel est fourni avec des images et des sons prêts à l'utilisation.

Sur le plan social, nous avons vu avec les échanges de listings et l'existence des clubs informatiques que la dimension communautaire de la création en amateur est observable dès ses débuts. Cependant, cette réalité s'accélère et prend un autre visage au début années 1990 avec l'avènement des *Bulletin Board System* (serveurs internationaux) puis d'Internet, qui vont permettre d'échanger du contenu, et donc des jeux, à plus grande échelle. Dès lors, les logiciels les plus populaires possèdent généralement des forums officiels, gérés par les producteurs. Ces forums affichent souvent des statistiques impressionnantes. On recense 237 125⁸¹ utilisateurs enregistrés sur le forum officiel de Scirra (www.scirra.com/forum) (logiciels *Construct Classics* et *Construct 2*), avec 6 121 jeux publiés sur le même site. Sur le forum du site rpgmakerweb.com, on trouve plus de 60 000 membres enregistrés et 3 500 jeux répertoriés. Enfin le forum officiel de Clickteam, société éditrice notamment de *MultiMedia Fusion* (community.clickteam.com/forum.php), affiche séparément 17 000 membres et un millier de « membres actifs » (mais ne précise pas ses critères de définition). D'autres forums de logiciels très populaires n'affichent malheureusement pas leurs statistiques (nous pensons notamment à *Unity*, *Game Maker* et *Unreal Engine*)⁸².

De plus, il existe pléthore de communautés, généralement plus modestes, créées à l'initiative d'utilisateurs. En termes de membres inscrits, cela va de quelques centaines (comme sur le forum francophone d'*Adventure Game Studio*⁸³ ou construct-french.fr, qui oscillent tous deux autour de sept-cents membres inscrits) à plusieurs milliers (tels que unity3d-france.com). Enfin, les sites liés à *RPG Maker* en francophonie tiennent une place particulière. À ce jour, il y a deux forums principaux en activité consacrés à ces logiciels. Oniromancie (rpg-maker.fr) a été fondé en 2006 et a accumulé plus de 30.000 membres au cours des années (bien qu'il faille compter sur tout au plus quelques centaines de membres actifs mensuellement). En tant que plus ancien et plus grand site francophone en activité dédié à *RPG Maker*, il tient une place particulièrement importante dans l'histoire du jeu vidéo amateur francophone. Le deuxième forum qui compte est rpgmakervx-fr.com, affichant près de 14 000 membres. Cependant, l'histoire du *making* est loin de se limiter à ces deux sites. Nous avons compté plus de cinquante forums actifs, dormants ou fermés de 2000 à nos jours⁸⁴. En plus de ces chiffres, il

⁸¹ Sauf mention contraire, tous les chiffres cités dans cette section datent de janvier 2018.

⁸² Notons aussi le cas particulier de *Flash Kit* (« A Flash Developer Resource Site » : board.flashkit.com/board), forum anglophone qui, bien qu'officieux, revendique près de 600 000 membres inscrits).

⁸³ L'adresse web originale de cette communauté est <http://adventuregamestudio.fr-bb.com> mais il semble que suite à un problème technique le nom de domaine ne soit plus valable. Le site peut néanmoins être consulté à l'adresse <http://marionpoinot.fr/tassebleue/>

⁸⁴ Le lecteur intéressé pour se référer aux retranscriptions des entretiens de Baptiste, Émile, Gaspard et Kevin qui citent les nombreux forums qu'ils ont fréquentés. De plus, le site Game Dev Alliance propose aussi un historique des dates de fermeture et d'ouverture des principaux forums : « La culture making », *Game Dev Alliance*, URL : <https://wiki.gamedevalliance.fr/rpgmaker/culture>, consulté le 5 janvier 2020.

est intéressant de constater que, sur ces sites Internet, les forums sont régulièrement désignés comme une « scène », une « communauté » voire une « famille », celle du « making francophone ». La plupart des communautés actives se réunit d'ailleurs annuellement autour d'une compétition commune, les Alex d'Or (le nom étant tiré du prénom du personnage de base du logiciel).

Notons enfin que l'on trouve sur les sites de *fans* une activité de pratique de création de jeux qui n'est pas négligeable et peu représentée en dehors de son milieu d'origine. Pour ne prendre qu'un exemple, le site francophone majeur des *fans* de la franchise *The Legend of Zelda*, à savoir *Le Palais de Zelda*, consacre une page à la description des *fangames* de Zelda ainsi qu'une section de son forum de discussion (fréquenté par plus de 2000 membres) à la création de *Zeldas* amateurs. On retrouvera aussi des sites et des forums spécifiquement dédiés à un *fangame* en particulier, tels que *zeldaroth.fr*.

Sur ces différentes communautés, on peut observer des pratiques là encore bien hétérogènes : seuls ou en groupe, en deux heures comme en quinze ans, les utilisateurs créent des tests techniques, des prototypes, des niveaux, des démos, des morceaux de jeux, voire parfois des jeux complets. Ces différents milieux sont très éclatés et, selon nos observations, communiquent de manière modérée (nous y reviendrons lors du chapitre suivant). Enfin, la nature des échanges visibles en ligne dépend de la taille des communautés. Les plus grandes d'entre elles (les forums officiels) sont surtout des lieux d'échange d'informations et sont comparables à des lieux de service après-vente, tandis que les discussions au sein des plus petites communautés semblent rapidement plus personnelles et témoignent d'autres types de relations (amitié, rivalité, admiration, entraide, création collective, socialisation, etc.).

3.2 Le homebrew

Le terme « *homebrew* », littéralement « brassé à la maison », viendrait initialement des micro-brasseries de bières devenues populaires chez les particuliers aux États-Unis dans les années 1970, et aurait ensuite été adopté dans le domaine informatique – notamment par le *Homebrew Computer Club*, comme nous l'avons vu. Avec le temps, le terme a changé de signification pour désigner à présent la pratique de la création de logiciels⁸⁵ à destination de consoles de jeux propriétaires en outrepassant l'obligation normalement requise du consoler.

⁸⁵ Les logiciels ainsi créés ne sont pas nécessairement des jeux vidéo, ces derniers ne constituant qu'une des tendances lourdes de cette pratique. Nous pouvons en citer au moins deux autres, à savoir d'une part le développement d'utilitaires qui cherchent à étendre les capacités multimédias des machines (par exemple : doter sa console *Wii* de la capacité à lire les DVD) et d'autre part l'émulation (par exemple : faire tourner le jeu *Sonic The Hedgehog* sur une autre console que celle sur laquelle il a été publié).

No longer relegated to a prescribed method of interaction (that is, the playing of commercially released video games), they become engaged in a practice which seeks to open the « black box » of the platform, understand its complexities, and create new tools for others to use in order to manipulate the various operations of the platform⁸⁶. (Deeming 2013 : 5)

En 1992, Harry Dodgson sort la première disquette *homebrew*. Il s'agit alors d'un logiciel permettant aux utilisateurs d'*Atari 7800* de programmer leurs propres jeux. Atari ayant refusé d'éditer cette création en raison de l'arrêt de la production du clavier, qui était nécessaire à cette utilisation, Dodgson décide de vendre sa disquette lui-même (Herman, 2000). En 1995, c'est cette fois Ed Federmeyer qui sort deux projets la même année. Le premier est *SoundX*, un logiciel démontrant les capacités sonores de l'*Atari 2600*. C'est d'ailleurs à cette occasion que Federmeyer emploie le premier le terme « *homebrew* » dans le cadre du jeu vidéo amateur (Herman, 2000). Le deuxième projet de Federmeyer est *edtriss 2600* (1995), sorte de reprise du jeu *Tetris*.

Quasiment toutes les consoles ayant existé font actuellement l'objet de plus ou moins grandes et actives communautés de développeurs *homebrew*. Chaque console possède ses propres spécificités techniques, ce qui impacte l'activité des collectifs de créateurs. En effet, dans ce domaine, les sites communautaires sont généralement spécialisés dans une machine particulière. Les praticiens y publient (et parfois vendent à quelques exemplaires) de nouveaux jeux⁸⁷ pour des machines abandonnées depuis longtemps par leurs créateurs originels⁸⁸. L'*Atari 2600* (originellement appelée *Atari VCS*) ainsi que la première console de Nintendo (la *NES* pour *Nintendo Entertainment System*) seraient les consoles qui auraient le plus concentré les efforts des amateurs (Vanderhoef 2016 : 85). On trouve de nos jours des communautés encore assez actives sur ces supports⁸⁹. On recense actuellement au moins soixante-seize titres *homebrew* sortis sur *Atari 2600*⁹⁰, et plusieurs dizaines de

⁸⁶ « N'étant plus relégués à une méthode d'interaction prescrite (c'est-à-dire jouer à des jeux vidéo commercialisés), ils s'engagent dans une pratique qui cherche à ouvrir la "boîte noire" du support, à comprendre sa complexité, et à créer de nouveaux outils pour que d'autres l'utilisent de manière à exploiter les capacités de la console. »

⁸⁷ Notons le cas assez insolite de *Halo 2600* (un *demake* de Halo porté sur Atari 2600), un jeu né de la collaboration de AtariAge et de Ed Fries, ancien « VP of Game Publishing for Microsoft's Xbox division » qui avait été impliqué dans l'acquisition du studio Bungie (créateur de la célèbre franchise Halo).

⁸⁸ C'est pourquoi les développeurs *homebrew* sont vus par certains comme combattant l'obsolescence technologique.

⁸⁹ Telles que nesdev.com qui compte plus de 6 000 membres et qui a notamment organisé, avec NintendoAge, plusieurs compétitions de programmation sur NES, ou encore AtariAge.com

⁹⁰ Pour une liste des jeux, voir par exemple : « List of Atari 2600 games - Homebrew games », *Wikipedia*, URL : https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Atari_2600_games#Homebrew_cartridges, consulté le 5 janvier 2020. Par ailleurs, soulignons l'initiative d'Activision qui, au moment de commercialiser une compilation de ses jeux classiques sortis sur *Atari 2600* à destination de la *GameBoy Advance*, a ajouté plusieurs jeux *homebrew* (Activision Anthology, 2003). Une initiation étrange puisque ces jeux ne sont évidemment pas la propriété d'Activision.

projets ont été menés à terme sur *NES* – des chiffres qui sont incertains⁹¹, mais qui indiquent que cette technique est restée plus confidentielle que, par exemple, l’usage de certains logiciels cités précédemment. D’autres machines sont aussi l’objet de communautés plus grandes ou dynamiques, à l’image de la *GameBoy Advance* (voir par exemple forum.gbadev.org dont le forum enregistre plus de 11 000 membres) et la *PlayStation* (voir par exemple PSX-Scene.com qui affiche le nombre impressionnant de 320 000 membres), la *Wii*, la *DS* ou encore la *Dreamcast* (voir les communautés The Dreamcast Junkyard, Dreamcast Scene, DreamAgain). Il est cependant difficile d’estimer la proportion de créateurs de jeux vidéo sur ces forums (certains venant uniquement télécharger de nouveaux jeux, d’autres programmant des logiciels utilitaires, etc.). Enfin, notons que la création *homebrew*, du fait qu’elle prenne généralement d’anciennes consoles comme support de création, est parfois représentée lors de conventions dédiées au rétrogaming⁹². Pour ne donner qu’un exemple, différentes œuvres *homebrew* en cours de développement étaient consultables lors de la deuxième édition de la convention Past Game Rebirth, qui se déroulait à Pinon (France) les 8 et 9 juin 2019.

Sur le plan technique, la première particularité majeure du développement *homebrew* sur ces machines réside dans l’obligation de comprendre les spécificités *hardware* de chaque machine. C’est pourquoi le *homebrew* demande un effort de rétro-ingénierie. En l’absence de communication officielle et claire de la part des fabricants de consoles, les amateurs s’échangent aussi des informations sur leurs découvertes techniques au sein des communautés. De plus, et ceci est particulièrement vrai pour concernant les consoles les plus anciennes (comme l’*Atari 2600* ou la *NES*), le *homebrew* demande de s’adapter à de très faibles capacités technologiques (puissance, mémoire, etc.)⁹³ des machines d’origine : « Due to the extreme limitations set out by the VCS platform, programmers had to understand the operations of all of the components of the VCS and how they interacted with the software and the television, which displayed the game. »⁹⁴ (Deeming 2013 : 17). Ces limitations techniques poussent aussi les développeurs amateurs à plutôt programmer dans les

⁹¹ Il n’y a pas de publication sur papier ni en ligne qui recense ces productions de manière exhaustive.

⁹² Le terme de « rétrogaming » désigne le fait de jouer sur des machines relativement anciennes (généralement celles sorties avant les années 2000, mais les pratiques peuvent varier).

⁹³ Pour une étude de la pratique du *homebrew* et des limites techniques sur *GameBoy Advance*, voir Camper (2005b)

⁹⁴ « En raison des limites extrêmes de la VCS [nom alternatif de l’*Atari 2600*], les programmeurs durent comprendre les opérations de tous les composants du VCS et comment ils interagissent avec la couche logicielle et la télévision qui affiche le jeu ».

langages propres des machines – des variantes d'*Assembleur* (Vanderhoef 2016 : 85-86)⁹⁵, et donc des langages de bas niveau, car cela leur permet de mieux profiter du peu de ressources à disposition.

La deuxième spécificité majeure de cette technique vient de la difficulté induite par le développement des cartouches physiques sur lesquelles diffuser les jeux. Comme nous l'avons déjà rapporté, les années 1980 sont marquées par la standardisation des supports de diffusion fermés. Aussi Nintendo limita-t-il l'accès à sa *NES* aux seuls développeurs licenciés, triés sur le volet, et en gardant le monopole de la création des cartouches – ce qui fait depuis référence chez les autres consoliers, dont Sega, Nintendo, Microsoft et Sony (O'Donnell 2010). Ces disquettes comportaient une puce spéciale (la « 10NES chip ») attestant de leur autorisation par Nintendo et détectable par la *NES*. Ce système limitait l'utilisation de la console aux seuls jeux approuvés par Nintendo. Aux États-Unis, la majorité des *NES* en circulation sont équipées de cette puce. C'est pourquoi, lors des premières années (soit la décennie 1990), de développement *homebrew* sur *NES* repose sur l'émulation tandis que les jeux sont distribués sous forme de *ROM*⁹⁶ (Vanderhoef 2016 : 104) – les amateurs n'ayant pas encore trouvé le moyen de créer leurs propres cartouches. Cependant, en 1990, la sortie de la « *Ciclone Chip* » permet d'outrepasser la restriction mise en place par Nintendo. Son rachat par une petite compagnie américaine, *Retro USB*, permet de voir se développer un petit marché de vente de kits de développement⁹⁷. Les jeux *homebrew* sur *NES* sont généralement vendus en série limitée à quelques dizaines d'exemplaires, aux environs de quarante dollars pièce⁹⁸. La première version physique d'un jeu *homebrew NES* recensée à ce jour date de 2005 : Il s'agit de *Garage Cart*, produit en vingt-quatre exemplaires vendus quarante-deux dollars pièce, selon NintendoAge.com.

⁹⁵ Il existe cependant d'autres moyens simplifiés de programmer sur ces machines. Par exemple, le *Batari* est une version du *BASIC* pour Atari. Par ailleurs, d'autres outils existent pour programmer des jeux en langages de haut niveau et modernes sur ordinateur et ensuite les compiler automatiquement en langage machine.

⁹⁶ *ROM* est l'acronyme de *Read-Only Memory* – un terme qui désigne la mémoire informatique non volatile (« mémoire morte » en français). Par extension, dans le domaine qui nous intéresse, une *ROM* désigne en réalité le contenu de la mémoire initialement présent dans une cartouche ou un autre support du même type.

⁹⁷ Principalement sur retrousb.com et infiniteneslives.com.

⁹⁸ Il semblerait que la diffusion de cartouches illégales ait été présente sur le territoire américain bien avant 2005, comme le laisse penser une interview de Mike Meyer (personnalité du milieu indépendant) : « À l'époque où les jeux étaient sur cartouches [...], surtout sur *NES*, certaines personnes ont eu envie de court-circuiter la licence Nintendo – ou d'autres fabricants – et de vendre leurs propres cartouches. Encore plus limite, ils mettaient sur ces cartouches des versions pirates de jeux officiels et les vendaient avec des étiquettes du style "99 jeux en un !" [...]. Ils avaient tendance à mettre plusieurs versions vaguement différentes du même jeu, certaines ne fonctionnant pas, et même comme ça le nombre de jeux était souvent erroné. » (Jauneaud, Lefebvre et Duval, 2011) Par ailleurs, ces cartouches pirates auraient été plus populaires en Asie, cependant ce phénomène est très peu documenté. Ce manque est d'ailleurs emblématique du très petit nombre de travaux sur ces questions, y compris au sein des dites « *platform studies* » qui se sont pour l'instant bornées à étudier les innovations industrielles des machines, s'inscrivant ainsi dans le courant plus large d'une histoire du jeu vidéo linéaire, guidée par le progrès de ses acteurs économiques dominants. Ces études ont finalement peu pris en compte les facteurs culturels et sociaux déterminant les pratiques des fans, comme le relève Deeming (2013 : 5).

Les deux particularités de la pratique du *homebrew* – la rétro-ingénierie des machines et l'utilisation de supports physiques propriétaires – renvoient au fait que la pratique flirte nécessairement avec le piratage informatique, au sens de violation des conditions légales d'utilisation des machines édictées par les détenteurs de droits. À ce propos, Skot Deeming (2013, 2016), dans son étude du *homebrew* sur *Dreamcast*⁹⁹, montre que non seulement la distinction entre ces deux domaines n'est pas toujours aisée, mais même que cette pratique découle en partie de la piraterie. En effet, la communauté dédiée au *homebrew Dreamcast* repose particulièrement sur des connaissances techniques qui avaient été acquises et développées en vue de pirater la machine. L'objectif premier des pirates est d'outrepasser la sécurité de la machine qui autorise la console à lancer uniquement les seuls jeux officiels. Les jeux *Dreamcast* étaient commercialisés sur GD-ROM, une forme de CD-ROM aux capacités de stockages plus grandes qui rendait difficile la copie illégale des œuvres. C'est pourquoi deux collectifs, nommés Utopia et Callisto, ont cherché le moyen de reproduire les jeux sur le support beaucoup plus commun qu'est le CD-ROM. Ils y arrivent finalement au début des années 2000. Les CD-ROM ayant une capacité de stockage moindre, les pirates doivent choisir où et quoi couper dans les œuvres originales qu'ils cherchent à pirater :

Where one would choose to remove the video cut scenes from a game to preserve all of the elements of the core gameplay, others would choose to remove the soundtrack audio and compress the video files to a smaller file size (and lesser quality) to preserve the greater overall narrative experience of a game¹⁰⁰. (Deeming 2013 : 74).

Ce faisant, les *hackers* accumulent des connaissances sur les machines : « fan hackers and homebrew game developers began to explore and modify these files in order to hack games and create new works for the platform »¹⁰¹ (*ibid.* : 66-67). Dans la lignée des pirates, certains amateurs remplacent la musique d'un jeu par une autre. Plus intéressant encore, certains utilisateurs ont quant à eux développé des logiciels de création de jeux, à l'image de *OpenBOR* (de Senile Team¹⁰², en 2003, initialement nommé *Beats of Rage 2D Engine*), qui rend possible la création de *Beat'em all*¹⁰³ dans le

⁹⁹ Dernière console de SEGA, commercialisée à partir de 1998 au Japon et 1999 dans le reste du monde.

¹⁰⁰ « Alors que certains choisissaient d'enlever les cinématiques d'un jeu pour préserver tous les éléments au cœur du *gameplay*, d'autres choisissaient d'enlever la musique et compresser les vidéos dans des fichiers de plus petite taille (et de moins bonne qualité) pour préserver l'expérience narrative du jeu. »

¹⁰¹ « Une fois cette connaissance acquise, les pirates fans [*fan hackers*] et les développeurs de jeux *homebrew* commencèrent à explorer et à modifier ces fichiers dans le but de pirater des jeux et de créer de nouvelles œuvres [*works*] sur la plateforme. »

¹⁰² Voir à ce propos l'interview instructive de la Senile Team sur *The Dreamcast Junkyard* (site internet spécialisé) par Charnok (2017).

¹⁰³ L'expression *Beat'em all*, que l'on pourrait traduire par « frappez-les tous », désigne un genre vidéoludique dans lequel, depuis une vue de côté et en deux dimensions, le joueur doit progresser dans différents décors en affrontant de nombreux assaillants. *Streets of Rage* et *Double Dragon* comptent parmi les titres les plus célèbres de ce genre.

style des *Streets of Rage*. Ce dernier aurait permis la création de plus d'une centaine de titres (Deeming 2013 : 77). Pour compléter ce panorama du type de créations potentielles du milieu *homebrew*, ajoutons aux exemples de Deeming le cas des créations d'œuvres originales tel que le jeu *Alice Dreams Tournament* (Julien Desquenue et Nicolas Pochet 2017) diffusé sur GD-ROM après plus de dix ans de développement¹⁰⁴.

Si la pratique du *homebrew* vise à outrepasser la fermeture des consoles de jeu, plusieurs initiatives notables permettaient de relativiser cette réputation de systèmes totalement fermés. Un exemple significatif¹⁰⁵ est celui du *NET Yaroze* pour *PlayStation*. En 1994, Sony sortait ainsi sa première console, la *PlayStation*. Trois ans plus tard, en 1997, la société lance un produit de niche, à savoir un kit de développement tout-en-un destiné aux amateurs, le *Net Yaroze*, vendu autour de 750 dollars. Pour ce prix, les acquéreurs accèdent à une sorte de *PlayStation* noire à brancher par câble à son ordinateur personnel. La machine est livrée avec des CD d'installation et des manuels d'apprentissage de la programmation en langage C. De surcroît, les utilisateurs ont alors accès à un site Internet, communautaire qui leur est strictement réservé. Il ne manque en définitive à ce kit de développement que quelques éléments pour être identique à celui destiné aux professionnels (Smith, 2015).

La diffusion des créations par Internet ne peut se faire que par l'accès aux forums réservés aux développeurs sur *Net Yaroze*. La faible vitesse de connexion de l'époque constitue une autre limite. Cependant, Sony diffuse quelques créations *via* les CD de démo qui accompagnent l'*Official PlayStation Magazine* (Smith, 2016). Environ un millier d'unités auraient été vendues en Europe ; les chiffres de ventes aux USA et au Japon ne sont malheureusement pas connus (Szczepaniak 2012). De l'avis de Paul Holman, directeur de la division du Royaume Uni du *Net Yaroze* : « the system was about allowing a new generation a similar experience of creating games to that available in the late 1970s and early 1980s with personal computers »¹⁰⁶ (Smith, 2016). On le voit, le *NET Yaroze* est pensé comme un héritage de l'époque des hobbyistes et les micro-ordinateurs.

La pratique du *homebrew* se définit donc en partie par le conflit qu'elle met au jour entre usages prescrits et usages créatifs. Ce conflit est selon nous du même type que celui qui opposait les *hackers* du MIT et les scientifiques. Une fois que l'industrie vidéoludique s'est établie et, comme nous l'avons vu, a contribué à distribuer des rôles et des usages prescrits suivant les machines, une partie

¹⁰⁴ Le récit du parcours des développeurs est consultable sur leur site. « Histoire », *Alice Dreams*, URL : http://alicedreams.com/tournament/?page_id=283&lang=fr, consulté le 5 janvier 2020.

¹⁰⁵ D'autres cas seraient très intéressants à analyser aussi : le *Family Basic* pour la NES, le *Develo* sur PC Engine, le *WonderWitch* sur *WonderSwan* et enfin *PS2 Linux* pour *PlayStation 2*. Enfin signalons aussi le cas de la *Game Park 32*, une console de jeu vidéo japonaise ouverte au développement amateur.

¹⁰⁶ « Le [NET Yaroze] avait pour but de permettre à une nouvelle génération de vivre une expérience similaire à celle de créer des jeux à la fin des années 1970 et au début des années 1980 sur les ordinateurs personnels. »

du jeu vidéo amateur brouille à nouveau les pistes. Les consoles conçues comme des systèmes fermés, des boîtes noires dont on ne connaît rien, deviennent un nouveau terrain de jeu. La différence non négligeable avec l'époque des *homebrew clubs* est que cette activité a entretemps été rendue illégale en dehors de quelques exceptions, comme celle du *Net Yaroze*. Le *homebrew* est donc nécessairement lié au piratage et à l'attitude d'insoumission aux usages prescrits. En dehors de cela, comme nous l'avons vu au cours de cette section, cette activité est aussi traversée par des logiques déjà mises au jour dans d'autres pratiques, dont la tension entre la maîtrise technique en profondeur (avec l'usage des langages machine) et la simplicité d'usage (avec par exemple les logiciels de création spécifiquement dédiés à la *Dreamcast*).

3.3 Le modding

Le terme *modding* désigne l'activité de modifier un jeu vidéo existant. La pratique est généralement caractérisée par un « degré » de modification : l'on parle de *partial conversion* (modification mineure) et de *total conversion*¹⁰⁷ (modification majeure) (Sihvonen 2011, 37). Le « modder » est celui qui crée un programme (le « mod »), à appliquer sur le jeu original. La diversité des pratiques au sein même du *modding* est importante, et les modifications apportées peuvent être de toutes natures : de l'altération de la bande-son à l'ajout de sous-titres, de l'amélioration des graphismes au changement des règles, etc.

Les *mods* et les jeux vidéo étant distribués séparément, les utilisateurs doivent nécessairement posséder le jeu original pour lui appliquer un *mod*. C'est sur ce point technique que s'appuient certains chercheurs pour distinguer la pratique du *modding* de la contrefaçon ou le piratage¹⁰⁸ (qui consiste donc à modifier un jeu original avant de le distribuer dans sa version altérée) (Djaouti & al 2008)¹⁰⁹. Au-delà de sa pertinence technique, cette distinction a surtout l'avantage d'expliquer pourquoi le *modding* est une activité à présent globalement acceptée par l'industrie du jeu vidéo : non seulement

¹⁰⁷ Le cas de « total conversion » le plus connu est sans doute *Counter-Strike* (1999), originellement un *mod* du jeu *Half-Life* (1996), qui transforme le FPS narratif produit par Valve en FPS multijoueur dans lequel s'affrontent terroristes et contre-terroristes. Le jeu est devenu célèbre pour son succès, notamment dans la sphère de l'e-sport. Il représente aussi un cas typique d'amateur devenu professionnel puisque Valve décida d'engager ses créateurs Minh Le et Jess Cliffe.

¹⁰⁸ Voir par exemple le cas de *Crazy Otto*, jeu développé par Curran et Doug Macrae, deux étudiants du MIT, sur base d'une modification de *Pac Man*. « Bientôt, leur société entreprit de commercialiser ces réalisations, ce qui causa des problèmes d'ordre légal (ils furent attaqués en justice par Atari pour avoir vendu une modification du jeu *Missile Command*). Cependant, contre toute attente, le jeu *Crazy Otto* fut tout à fait bien reçu par Midway, le distributeur américain de *Pac-Man*, qui décida, plutôt que de poursuivre les développeurs de General Computer Corporation, de les engager. » (Barnabé 2017 : 332)

¹⁰⁹ Cela permet aussi de le distinguer de la création collective et en libre accès, ne serait-ce que de *Spacewar!*, dont différentes fonctionnalités ont été ajoutées tour à tour par différents programmeurs.

elle ne met pas en danger les bénéfices espérés de la vente du produit du studio originel, mais elle permet en plus de renouveler l'intérêt du titre sans autre intervention que celle, gratuite, des *modders*.

À part une poignée de cas marginaux comme celui de *Dino Smurfs*¹¹⁰ ou encore la commercialisation de kits de modification des jeux d'arcade par la General Computer Corporation¹¹¹, c'est l'arrivée de *Doom* (Id Software, 1993) qui va véritablement faciliter et populariser la pratique. Précédemment, au moment de la commercialisation de leur jeu *Wolfenstein 3D*, ses développeurs chez *Id Software* avaient constaté que leur jeu était régulièrement modifié par les joueurs – ce qu'ils n'avaient pas anticipé. C'est pourquoi ils décidèrent, lors du développement de *Doom*, de distinguer le « moteur du jeu » de ses données¹¹². Ils permettent ainsi aux futurs *modders* d'arriver plus facilement à leurs fins sans risquer de corrompre le code du jeu. Ce partage entre moteur de jeu et données a depuis été largement repris et permet de caractériser la politique des studios de développement quant au *modding*¹¹³ : « The mod-friendliness or 'moddability' of a game can be determined by, for example, its incorporation of gameplay variable definitions in text or other non-proprietary format files »¹¹⁴ (Sihvonen 2011 : 38).

Depuis le cas pionnier de *Doom*, et son successeur *Quake* (Id Software, 1996), la pratique s'est de plus en plus popularisée et institutionnalisée. Il est à noter que certains genres de jeux firent plus l'objet de modifications à travers l'histoire, tels que les *FPS*, les *RTS*¹¹⁵ ainsi que les jeux textuels (voir

¹¹⁰ « Le premier mod effectué sans l'aide (ni le consentement) des développeurs originels d'un jeu vidéo semble pour l'instant être *Dino Smurfs* (Andrew Johnson & Preston Nevins, 1983), un « mod » de *Dino Eggs* (David Schroeder, 1983). Il fut rapidement suivi par *Castle Smurfenstein* (Andrew Johnson & Preston Nevins, 1983), basé sur le jeu *Castle Wolfenstein* (Silas Warner, 1981). Ces « mods » furent créés par deux adolescents qui remplacèrent les graphismes et les sons de leurs jeux vidéo favoris par des éléments provenant de la bande dessinée *Les Schtroumpfs* (Peyo, 1958). Ce qui débuta comme une blague potache demanda concrètement aux deux créateurs amateurs d'étudier la manière dont les graphismes et sons étaient stockés, de manière à pouvoir les remplacer. Et ce, sans aucune indication de la part des créateurs originels » (Djaouti 2011 : 310)

¹¹¹ Voir par exemple le cas de *Super Missile Attack*, mod commercialisé pour améliorer le jeu *Missile Command*.

¹¹² Ces données sont désormais stockées dans des fichiers *WAD* (*Where's all the Data?*).

¹¹³ En dehors de son importance pour le *modding*, signalons aussi que le recours à la création de « moteurs de jeux » permet aux studios de développement de produire plus facilement et rapidement différentes œuvres reposant sur un même *gameplay* : leur programmation et fonctionnement n'ont pas besoin d'être repris à zéro à chaque fois. Le recours à ces moteurs n'est pas sans influence dans la production. Par exemple, deux moteurs de jeu ont été en concurrence dans le seul domaine du *Point & Click* de la fin des années 1980 à la fin des années 1990 : *Script Creation Utility for Maniac Mansion (SCUMM)* de LucasFilm d'un côté et de l'autre, le *Adventure Game Interpreter (AGI)* de Sierra Entertainment. L'œil averti pourra retrouver un même type de fonctionnement dans chaque œuvre produite par chacun de ces deux moteurs de jeu.

¹¹⁴ « La bienveillance d'un jeu envers le *modding* peut être déterminée, par exemple, par son intégration des variables de jeu dans des fichiers textes ou d'autres formats de fichier non propriétaires ».

¹¹⁵ *RTS* est l'acronyme de *Real-Time Strategy*, terme générique désignant les jeux de stratégie en temps réel. Ces jeux proposent généralement de gérer le développement de ressources et de diriger une armée composée de différents types d'unité, depuis une vue d'ensemble du territoire à disputer aux adversaires. Par exemple : *Starcraft*.

Barnabé 2017)¹¹⁶. À présent, la pratique est de plus en plus intégrée aux jeux eux-mêmes et aux stratégies marketing des éditeurs. Il n'est d'ailleurs pas rare de découvrir un onglet *mod* dans le menu-titre de jeux aussi variés que *Don't Starve*, *Minecraft* ou encore *Skyrim*.



Figure 8 : Au lancement du jeu *Don't Starve*, le joueur peut choisir entre *Play*, *mods*, *options*, *exit*, etc. En choisissant *mods*, il peut télécharger des modules à intégrer au jeu (graphismes spécifiques, nouvelles créatures à combattre, etc.).

Précisons tout de même que les studios et éditeurs ont une politique plus ou moins collaborative (Jenkins 2013), et que la voilure de ce qui est modifiable varie donc d'un éditeur à l'autre, voire d'un jeu à l'autre. La politique des éditeurs est généralement expliquée assez clairement dans les espaces dédiés (tels que le « workshop » des jeux sur Steam¹¹⁷) ou dans les FAQ des éditeurs et développeurs¹¹⁸. Si le *modding* bénéficie globalement du regard bienveillant de l'industrie, des conflits continuent néanmoins d'apparaître épisodiquement entre éditeurs et *modders*¹¹⁹.

¹¹⁶ Nous nous en tiendrons à ces quelques éléments très généraux sur l'histoire du *modding*. Celle-ci étant la pratique la plus étudiée parmi celles présentées dans ce chapitre, elle a déjà fait l'objet de nombreux travaux.

¹¹⁷ Espace de création et d'échange entre les utilisateurs de jeux, au sein même de la plateforme de distribution.

¹¹⁸ Voir à titre d'exemple l'annonce de Rockstar Games relaté sur le site *Eurogamer* : Matulef Jeffrey, 2015, « Rockstar addresses GTA5's mod policy », *Eurogamer*, URL : <https://www.eurogamer.net/articles/2015-05-07-rockstar-addresses-gta5s-mod-policy>, consulté le 5 janvier 2020.

¹¹⁹ À titre d'exemple, Take Two, notamment éditeur de la franchise *GTA* a mis en demeure les créateurs d'*Open IV* en vue d'interdire leur logiciel de *modding* de *GTA IV*, *GTA V* et *Max Payne 3*. Take Two a justifié sa demande de suppression de ce logiciel par le fait qu'il aurait permis la création de mods utilisés pour harceler des joueurs (Bishop, 2017), ce qu'ont nié catégoriquement ses créateurs. Après une réaction massive des joueurs (ayant évalué « très négativement » *GTA V* à plus de 40 000 reprises sur la plateforme de vente Steam, l'éditeur (ainsi que Rockstar, le studio de développement de la franchise) semble avoir adouci sa position, autorisant à nouveau la distribution d'*Open IV*, mais interdisant la diffusion d'un *mod* prévu pour l'été 2017 et qui aurait reproduit dans *GTA V* le monde de *Liberty City* initialement présent dans *GTA III*. Il n'est pas interdit de penser que *Take*

Au niveau de l'organisation sociale, les communautés de *modders* sont structurées autour des jeux pris pour objet (Laukkanen 2005 : 15, Sihvonen 2011 : 12) (et non pas, par exemple, autour des supports sur lesquels les jeux seront diffusés comme c'est le cas pour le *homebrew*). Dans les communautés de *modding* comme dans celles des éditeurs de jeux, ce sont d'abord les aspects techniques (l'hébergement de ressources à télécharger, la présence de tutoriels explicatifs, etc.) qui servent de ciment social. Ici encore, il est difficile d'estimer quantitativement la pratique étant donné sa dispersion. Globalement, elle semble à tout le moins être un domaine populaire. À titre d'exemple, concernant le *modding* des *Sims* :

Currently the most prominent collective internet sites for *The Sims* modding are *The Sims Resource* (TSR) and *Mod The Sims* (MTS). TSR was opened in August 1999 – before the actual release of the game – and in 2010 it hosts 2.2 million members and some 680,000 mods. *Mod The Sims* has close to a million registered users¹²⁰. (Sihvonen 2011 : 14)

Chercher à présenter les outils utilisés pour la création de *mods* se révèle particulièrement complexe tant il en existe, une fois encore, un grand nombre et de diverses natures. Du point de vue de l'utilisateur, la différence principale par rapport aux logiciels de création, est la présence d'une multitude de petits outils cumulables ou modulables. Lorsque l'on crée un jeu dans le logiciel de création *Construct 2*, tout le dispositif (le code, les images, les sons, etc.) est unifié dans une même fenêtre : tout est alors pris en charge par un même logiciel. Au contraire, la pratique du *modding* passe d'abord par l'acquisition d'un jeu et d'utilitaires qui lui seront spécifiquement dédiés et ne sont fonctionnels que pour ce jeu en particulier (par exemple un éditeur qui permet de créer des niveaux, ou encore un extracteur de textures graphiques permettant de modifier l'aspect physique du jeu)¹²¹.

Two souhaiterait se réserver le droit de distribuer (et de vendre) son propre *add-on* de *Liberty City* dans les prochaines années.

¹²⁰ « Actuellement les sites internet de collectifs les plus importants concernant le *modding* de *The Sims* sont *The Sims Resource* (TSR) et *Mod The Sims* (MTS). TSR a ouvert en août 1999 – avant la sortie du jeu vidéo – et en 2010 elle accueille 2,2 millions de membres et quelques 680 000 *mods*. *Mod The Sims* s'approche du million d'utilisateurs enregistrés. »

¹²¹ À ces utilitaires s'ajoutent des listes de logiciels recommandés qui ne sont en rien spécifiques à un jeu ni même au jeu vidéo en particulier, ce qui est particulièrement le cas pour les logiciels de modélisations 3D (ex : *Blender*), de création d'images planes (ex : *Photoshop*, *Maya*) ou de création musicale.

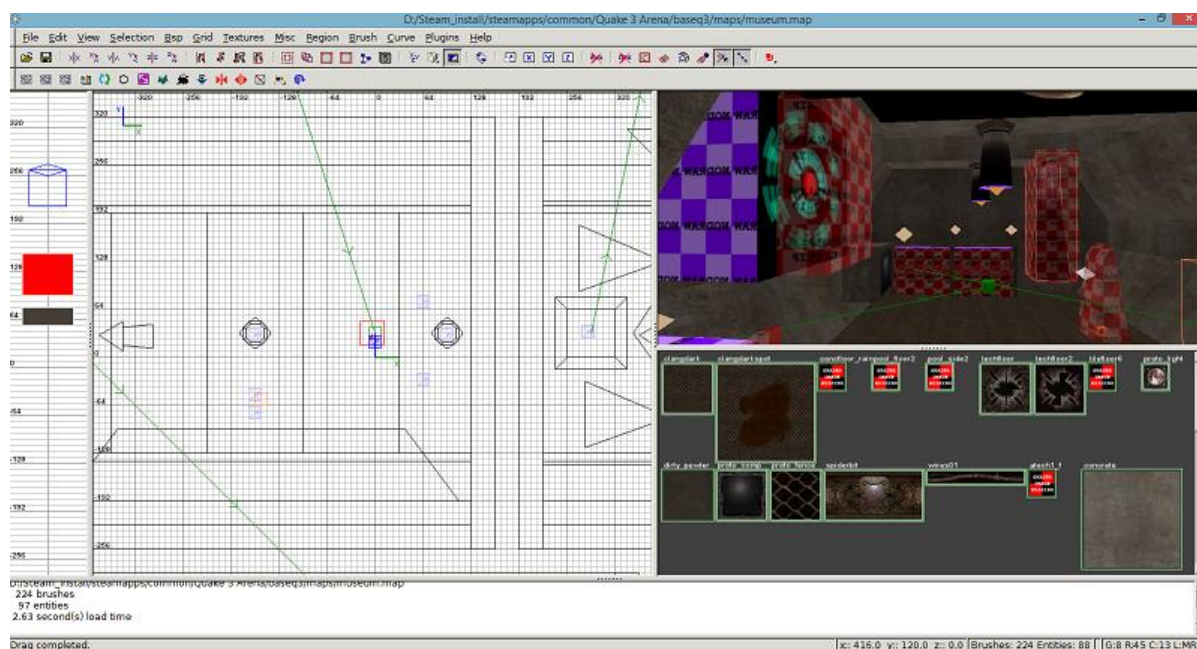


Figure 9 : *Radiant* est un éditeur de niveaux officiel, conçu et distribué par Id Software pour faciliter la création de *maps* dans plusieurs de ses jeux. On y trouve trois fenêtres principales : un plan du niveau, un point de vue à la première personne et une liste des textures utilisables. Pour créer de nouvelles textures (par exemple), il faut passer par un autre utilitaire.

Bien qu'il existe des logiciels qui assemblent plusieurs modules¹²², la tendance générale semble plutôt être à l'éparpillement de petits outils. Enfin, notons que certains utilitaires sont dits officiels, c'est-à-dire créés par les développeurs des jeux et mis à disposition de futurs *modders* (ex. : *Body Shop* et *Homecrafter Plus* pour *The Sims 2*) tandis que d'autres sont officieux, c'est-à-dire développés par des amateurs (ex. : *TSR Workshop*).

Au regard des autres techniques présentées, la pratique du *modding* se distingue par plusieurs aspects. D'abord, il s'agit d'une activité qui prend appui sur un jeu vidéo déjà existant. Cependant, le *modder* a rarement accès à l'ensemble des composantes du jeu, encore moins *via* une interface intégrée. Une partie de la pratique consiste alors à découvrir le fonctionnement initial du logiciel de manière à le modifier de manière opératoire. Ce raisonnement relève d'une démarche de rétro-ingénierie, similaire au cas du *homebrew* bien qu'ici il prenne un logiciel et non une console pour objet.

En outre, l'industrie ayant su trouver un intérêt économique pour le *modding*, ce dernier est habituellement encouragé par les studios et éditeurs. On retrouve à cet égard une ouverture aménagée par les studios à destination d'usages créatifs prenant leurs œuvres pour objets, de manière assez similaire aux kits de développement amateurs sur console. Par ailleurs, le *modding* est caractérisé par le besoin de développer un très grand nombre d'outils créatifs – puisqu'il en faut

¹²² Comme on peut le voir avec *Open IV* cité plus tôt (qui contient entre autres un éditeur de texture, un « décompiler » de script, etc.)

plusieurs par jeux vidéo que les *modders* souhaitent modifier. Enfin, la tension entre modification partielle ou complète confirme une fois encore la double possibilité déjà évoquée : créer des jeux vidéo amateur en cherchant à maîtriser en profondeur la technique ou au contraire manipuler des éléments déjà existants.

3.4 Le ROM hacking

Pour présenter la pratique du *ROM hacking*, il nous faut nécessairement expliquer la technique de l'émulation¹²³. Celle-ci consiste à faire fonctionner des logiciels sur des machines pour lesquelles ils n'étaient pas prévus. On doit l'invention de cette technique à IBM et à son programme de recherche de 1962-63 (Pugh, Johnson et Palmer 1991) visant à rendre les futurs ordinateurs de la firme compatibles avec les logiciels développés pour leurs précédents ordinateurs. Un logiciel « émulateur » permet donc d'utiliser un logiciel tiers (par exemple un jeu vidéo) sur des plateformes autres que celle d'origine. L'émulation concerne ainsi le fait de jouer sur ordinateurs à des jeux prévus sur consoles, mais aussi de faire tourner des titres sur d'autres consoles de jeu (rendre compatible les jeux *NES* sur *Dreamcast*, par exemple). On appelle « ROM » les copies des jeux à lire dans un logiciel « émulateur ».

Si, à l'heure actuelle, l'émulation est plus développée sur les machines des générations *8 bits* (*NES*, *Master System*) et *16 bits* (*Super Nintendo* et *Mega Drive*), la plupart des machines font l'objet de cette technique. En pratique, plus une console est ancienne, plus il est facile de trouver sur Internet ses émulateurs et ses *ROMS*. Les *hackers* ont, d'une part, disposé de plus de temps pour comprendre le fonctionnement de la machine et le simuler. D'autre part, plus la machine est ancienne et moins elle est gourmande en termes de ressources. C'est pourquoi, à l'heure d'écrire ces lignes, si l'on peut constater des projets de développement d'émulateurs des consoles de la dernière génération sortie (par exemple le projet *PSX4*, un émulateur de *PlayStation 4*), en réalité peu de gens disposent d'un ordinateur assez puissant pour faire tourner ses *ROM*. Enfin, lorsqu'une machine n'est pas encore considérée comme obsolète par son fabricant, celui-ci entamera plus volontiers des poursuites judiciaires contre les développeurs d'émulateurs.

Dans le cas du jeu vidéo amateur, la pratique dite du *ROM hacking* consiste à télécharger puis modifier une *ROM*. On y retrouve donc partiellement la logique du *modding* et une partie des observations faites précédemment s'y appliquent : les modifications peuvent être de toutes natures et de tous degrés de reconfiguration du jeu. Les *ROM hackers* devront développer leurs propres

¹²³ Le terme « émulation » s'est imposé dans l'usage en français. Cependant, il s'agit plus d'une francisation du verbe « emulate » (imiter) que d'une traduction : « simulation » serait plus pertinent puisqu'il s'agit de simuler le fonctionnement d'un ordinateur sur un autre.

éditeurs de *ROM* ou utiliser ceux de la communauté (il n’y a aucun cas recensé à ce jour de logiciel développé par les ayants droits d’une œuvre pour laisser le public modifier une *ROM* – ce qui semble être en phase avec les intérêts du secteur commercial). Il existe à la fois des logiciels de *ROM hacking* très complets, mais aussi des utilitaires se spécialisant dans la modification d’un aspect particulier d’un jeu, ou liés à la diffusion même des modifications (tel que les « *patchers* », ces logiciels permettant d’appliquer une modification d’un élément précis à une *ROM*).

À titre d’exemple, « *Lunar Magic* », développé par FuSoYa, est un logiciel de modification de la « *ROM* » de *Super Mario Bros 3* qui permet d’altérer le jeu original sous tous ses aspects. Lorsqu’on lance l’application, l’ensemble des niveaux du jeu original sont accessibles, l’on peut les faire défiler à loisir et les modifier. *Lunar Magic* donne l’impression que l’on a « ouvert » la disquette et déplié l’ensemble du jeu à l’écran.

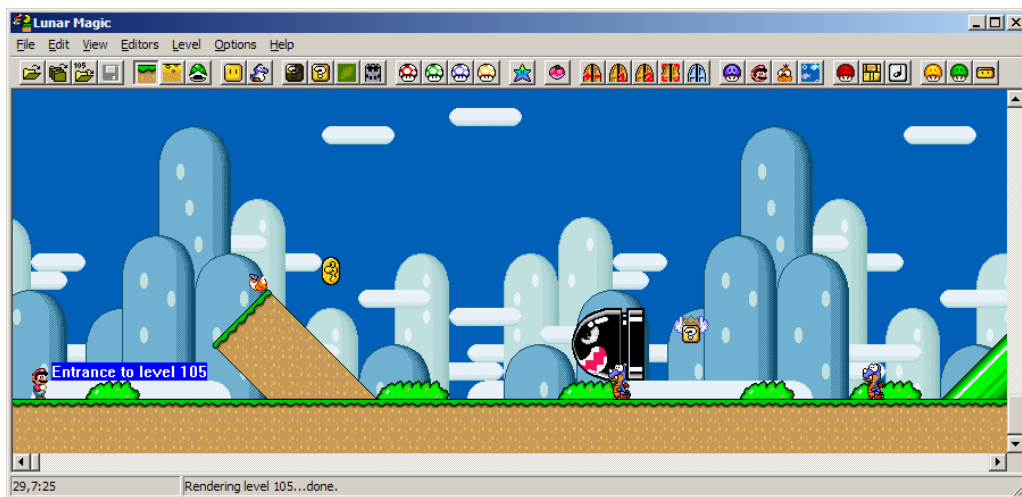


Figure 10 : *Lunar Magic*.

Sur le plan de l’organisation des communautés, nous constatons que nombre de praticiens se rassemblent autour de la technique du *ROM hacking* en elle-même, comme c’est le cas des plus de 50 000 membres de romhacking.net. On retrouve aussi des sous-sections de forums dédiés aux *ROM hacks* dans les communautés de *fans*, comme sur pokecommunity.com, une communauté dédiée à la franchise *Pokémon* comptant plus de 600.000 membres. Dans ce dernier cas, la section en question est intégrée à une partie plus large concernant les *fangames* (jeux réalisés par des *fans* et prenant pour objet une franchise culte).

La pratique du *rom hacking* est donc proche de celle du *modding* sur le plan technique : il s’agit dans les deux cas de modifier un jeu existant. Cependant, le *modder* produit un *mod*, logiciel indépendant du jeu original et qui ne met pas en danger son intégrité. Le *ROM hacker* modifie quant à lui le jeu d’origine et délivre en fin de parcours une nouvelle version complète du jeu. Pour le futur joueur, il n’y a pas de différence notable. Aux yeux des ayants droit, le distinguo a son importance. Si

le statut légal de l'émulation est assez flou¹²⁴, elle n'est en tous cas pas encouragée par l'industrie, d'autant que depuis quelques années, la tendance est à ressortir d'anciens jeux sur les plateformes de vente en ligne de nouvelles consoles (particulièrement sur les supports Nintendo). Si le *ROM hacking* et *modding* se sont institutionnalisés séparément, cela s'explique en raison d'ancrages différents. En effet, la première technique est plutôt inscrite dans une culture du « rétro » et des jeux sortis initialement sur console lors des décennies 1980 et 1990 alors que le *modding* a véritablement pris son envol avec des jeux plus récents sur ordinateur.

3.5 Les éditeurs de niveaux

On appelle généralement « éditeur de niveaux » (« level editor » en anglais) le mode créatif intégré au sein d'un jeu vidéo et permettant au joueur de créer son propre niveau. Il s'agit le plus souvent de sélectionner des éléments de jeux déjà fonctionnels et de les « déposer » à l'écran pour créer un niveau de jeu. La particularité des éditeurs de niveaux tient au fait qu'ils sont présentés comme annexes à un jeu principal. Ce faisant, ils se limitent généralement à proposer le réagencement d'éléments déjà présents dans le jeu qu'ils accompagnent et obligent ainsi à poursuivre la création dans la logique du *gameplay* du jeu en question.

Les origines des éditeurs de niveaux remontent au début des années 1980, soit en même temps que celles des logiciels d'aide à la création. Le premier du genre serait *K.C. Munchkin!* et date de 1981. Il s'agit d'un clone de *Pac-Man* dans lequel le joueur crée ses propres labyrinthes. En 1982 sort *Penetrator*, commercialisé sur *ZX Spectrum* +¹²⁵. Le joueur y incarne un vaisseau spatial qui avance de la gauche à la droite de l'écran. L'horizon défile à mesure que le joueur avance et révèle la présence de deux types d'ennemis : une fusée prête à décoller à l'approche du joueur, et une antenne qui tire des missiles en direction du vaisseau.

¹²⁴ Cf. Newman (2012) pour une étude du statut légal de l'émulation de jeux vidéo et de ses répercussions dans le domaine de la patrimonialisation et conservation.

¹²⁵ S'il est sûr que *Penetrator* est commercialisé en 1982, il semblerait qu'il faille attendre 1983 ou 1984 pour que son *level editor* soit intégré au jeu.



Figure 11 : *Penetrator*.

Au sein du *level editor*, l'utilisateur crée son propre niveau en modifiant l'altitude du sol (le trait jaune sur la figure ci-dessus) et placer au sol des ennemis de deux types différents. Il est alors possible d'enregistrer son propre niveau sur une cassette (le *Spectrum* étant un micro-ordinateur utilisant surtout les cassettes audios comme périphérique de stockage) afin de le partager autour de soi.

En 1983 sort *Lode Runner*, « le premier jeu vidéo à avoir été plébiscité pour son éditeur de niveaux » (Djaouti 2011 : 50) et le premier jeu de plates-formes à bénéficier d'un tel éditeur. En 1984, est publié le jeu de courses à moto *Excite Bike*. Les deux derniers sont publiés sur la *NES* de Nintendo et représentent les premiers cas d'éditeurs de niveaux diffusés sur consoles de jeux. Cependant, les éditeurs de niveaux sont plus courants sur ordinateurs que sur consoles.

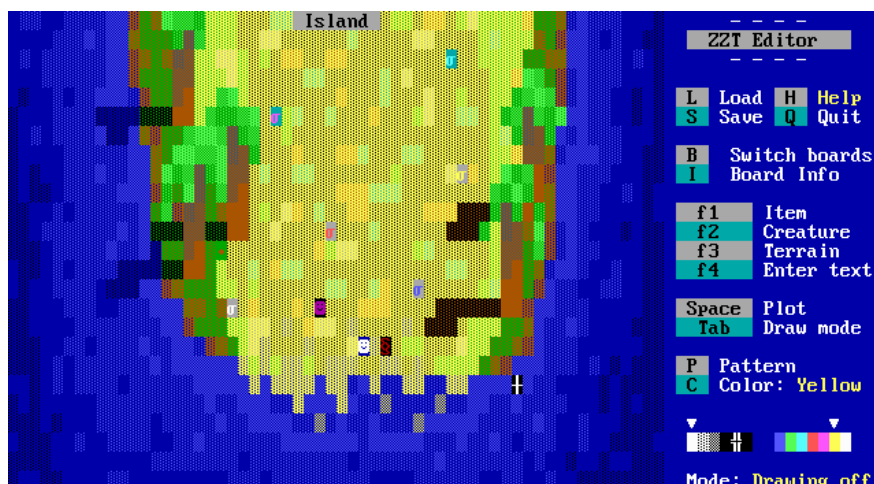


Figure 12 : l'interface de *ZZT* se présente en deux fenêtres : à gauche l'éditeur visuel, à droite les menus à parcourir.

Le premier logiciel à fédérer autour de lui d'importantes communautés en ligne semble être *ZZT* (Tim Sweeney, 1991). *ZZT* se présente comme un jeu d'action aventure qui contient un « world

editor » qui permet de créer son propre monde (un ensemble de niveaux). Cet éditeur contient une série d'objets programmés et directement mobilisables, une banque d'images (figurées par les caractères ASCII) et une panoplie de sons¹²⁶. Le jeu créé peut ensuite être partagé (notamment en ligne), et joué depuis n'importe quel ordinateur sur lequel le logiciel est installé. Dans son ouvrage bien nommé *ZZT*, l'artiste et *game designer* américaine Anna Anthropy (2014) propose une histoire en amateur (elle n'est pas historienne) des communautés de *zzters*¹²⁷. Anthropy (2014 : 92) décrit, témoignages à l'appui, comment des jeux étaient non seulement échangés dans des « clubs » (qui seraient aujourd'hui qualifiés de forums ou de communautés) tels que *The ZZT Club* et *The ZZT Club Part Two*, mais aussi comment s'y organisaient des créations collectives et des rendez-vous mensuels sur le *chat* pour s'échanger des conseils sur *ZZT-OOP* (le langage de script de *ZZT*). Plus de vingt-cinq ans plus tard, *ZZT* reste utilisé par certains amateurs, notamment sur *gloriouslytrainwrecks.com*, une communauté à laquelle participe notamment Anna Anthropy.

À partir de l'émergence de l'Internet mondialisé, les développeurs¹²⁸ de jeux vidéo qui disposent d'éditeurs de niveaux vont généralement proposer des plateformes d'échange et de distribution de niveaux directement intégrés aux logiciels¹²⁹. C'est par exemple le cas des deux représentants les plus célèbres des éditeurs de niveau que sont *The Little Big Planet* et *Mario Maker*¹³⁰. Ces deux séries de jeux proposent sur un pied d'égalité deux activités : celle de créer des niveaux de jeu et celle de jouer à ceux d'autres utilisateurs. *Mario Maker* a connu un succès impressionnant, Nintendo revendiquant un million de niveaux créés par des utilisateurs quelques jours après sa sortie. Une différence significative entre *Mario Maker* et *The Little Big Planet* confirme la diversité des dispositifs : le premier fait référence à la célèbre franchise et limite très fortement tout éloignement de celle-ci alors que le second introduit un nouvel univers et offre une personnalisation plus grande,

¹²⁶ Sept notes jouables dans sept octaves et auxquelles on peut appliquer différents effets.

¹²⁷ Elle s'inscrit en faux contre les histoires du jeu vidéo qui ne documentent que les activités des industriels importants et invisibilisent ce qui sort de ce seul cadre : « I wrote this book to fill a blind spot in our history, to remind us that outsider amateur game-makers creating personal games have always been here. » (Anthropy 2014 : 111). (« J'ai écrit ce livre pour documenter un angle mort de notre histoire, pour nous rappeler que les créateurs amateurs de jeux vidéo personnels ont toujours été là »). Nous ne pouvons que rejoindre Anthropy quant à la nécessité de documenter l'histoire des activités amateur, de nombreuses sources sont d'ailleurs perdues à jamais. Il est notamment à craindre que beaucoup d'informations anciennement hébergées sur les serveurs BBS (tout comme ce qui circulait dans les clubs informatiques) soient désormais perdues.

¹²⁸ Notons le cas particulier de la série de jeux de courses automobiles *Trackmania*, qui a été l'objet d'attentions de la part d'un site d'échange de niveaux entre 2005 et 2011, initialement du fait d'amateurs, avant que les concepteurs ne reprennent cette initiative à leur compte et qu'elle soit annexée au jeu lui-même (Djaouti 2011 : 309).

¹²⁹ Damien Djaouti s'appuie sur ce critère d'intégration d'une plateforme d'échange pour définir ce qu'il appelle les jeux 2.0. Cependant, nous ne reprendrons pas ici cette distinction technique.

¹³⁰ On pourrait aussi citer *Wario Ware DIY*, au succès plus timide.

notamment en autorisant l'importation d'images (par exemple des photos) dans les créations. Ces deux exemples ont ceci de particulier qu'ils se présentent comme les versions parachevées d'éditeurs de niveaux : ils consistent à créer des niveaux autant qu'à jouer à ceux des autres. Ils ne sont plus annexes au jeu principal, ils en sont le cœur.



Figure 13 : *Mario Maker* demande l'utilisation d'une interface tactile pour disposer des éléments sur le niveau en cours de création, sur WiiU comme sur 3DS.

Sur le plan de la logique d'usage, les éditeurs de niveaux sont finalement assez proches des logiciels de modifications ou de *rom hack* en ce sens qu'ils proposent de partir d'un jeu existant pour produire un contenu particulier. Ce concept peut en outre être étendu aux logiciels de création spécialisés dans un genre vidéoludique en particulier. Dans tous les cas, la possibilité est donnée – de manière très simple – à l'utilisateur de sélectionner et d'assembler des fonctionnalités issues de jeux existants pour créer sa propre œuvre. Ces éditeurs de niveaux sont par contre complètement maîtrisés par les entreprises privées qui les proposent en accompagnement de leur jeu, et ne permettent généralement pas de sortir de la logique initiale de leur production.

4. Conclusion

Ce chapitre est une première contribution à l'établissement d'une histoire du jeu vidéo amateur comprise comme l'ensemble des techniques de création existant en dehors des circuits commerciaux. Nous avons d'abord présenté les conditions d'émergence historique de la première technique de création populaire, à savoir l'utilisation des *listings BASIC*. Il est intéressant à cet égard de voir que le jeu vidéo d'université fut le berceau non seulement de la future industrie vidéoludique, mais aussi de la pratique des amateurs. Il nous a ensuite fallu retracer l'émergence de l'informatique

de loisir – qui est passée par la popularisation des micro-ordinateurs à domicile ainsi que l'établissement d'écosystèmes économiques industriels – pour comprendre comment l'acte de création de jeux vidéo fut pendant plusieurs années intimement lié à celui de jouer. La professionnalisation du secteur a ensuite évolué vers la fermeture des systèmes et il est devenu de plus en plus dispensable (voire interdit) de consulter le code source des jeux vidéo existants et de programmer sur les différents supports informatiques proposés. Dès lors, il semble qu'au tournant des années 1980 et 1990, la pratique de création ait été marginalisée par l'imposition d'un usager modèle utilisant les outils informatiques selon des usages prescrits. Cependant, cette fermeture a elle-même contribué à la naissance de techniques sur différents supports. Certaines sont tout à fait légales, voire encouragées (comme le *modding*, l'utilisation de logiciels de création et les éditeurs de niveaux), d'autres ont été rendues illégales (le *ROM hack* et le *homebrew*).

Le jeu vidéo amateur, dans les années *BASIC*, relevait presque exclusivement d'un seul type de pratique. Ensuite, la multiplication des supports va mener à l'éclatement des techniques de création, et par la même occasion des communautés dédiées à celles-ci, telles qu'on les connaît aujourd'hui. Nous l'avons vu, les différentes catégories présentent ou suggèrent des particularismes locaux, de l'ordre de l'organisation sociale, mais aussi des spécificités techniques. Par exemple, la démarche de rétro-ingénierie matérielle (pour le *homebrew*) ou logicielle (pour le *modding*) ne semble pas nécessairement s'appliquer aux logiciels de création. Cependant, si la mise en exergue de ces caractéristiques est importante pour saisir la diversité du jeu vidéo amateur, elle peut être trompeuse : parmi les *modders*, seuls les créateurs de logiciels de création vont devoir s'inscrire dans une démarche de rétro-ingénierie. Une fois leur utilitaire produit et mis à disposition de la communauté, rien n'interdit que des développeurs de *mods* passent uniquement par celui-ci. Ils vivent alors une expérience tout à fait différente de celle du créateur de logiciel, et en fait très similaire à l'utilisation de n'importe quel autre logiciel créatif en dehors du *modding*. Tout dépend alors ici d'une question d'objectifs de recherche : nous ne souhaitons pas comprendre l'ensemble des modalités d'action présentes dans l'intégralité des sphères présentées, mais bien identifier ce qu'il y a de commun dans l'expérience de création *de jeux vidéo*, et ce qu'importe les outils techniques utilisés. Formaliser plus précisément ces objectifs sera l'objectif du prochain chapitre.

Interlude : l'angoisse de la zone de confort

Entre 2014 et 2018, j'ai créé des dizaines de prototypes, qui ne dépassent pas quelques douzaines de lignes de programmation. Je souhaitais comprendre comment je pourrais reproduire une mécanique vue dans un jeu vidéo, ou mettre en place une idée liée à un autre contexte (J'ai par exemple tenté déprouver des concepts issus des études du jeu). Je me suis aussi lancé dans plusieurs projets « sérieux » avec des dessinateurs professionnels. Certains jeux étaient censés aboutir à un moment ou à un autre, mais tous en sont restés au stade de la confirmation de leur *faisabilité*.

En situation, l'idée de base qui m'avait fait ouvrir le logiciel devenait un objectif à réaliser. Concrètement, j'alternais entre plusieurs types d'actions. Il y a d'abord la phase d'analyse d'une idée de jeu que je cherchais à décomposer mentalement en lignes de code : « Dans *Every day the same dream*, l'épouse de l'avatar n'a pas la même ligne de dialogue selon qu'il arrive dans la cuisine en étant ou non habillé, il faut donc traduire l'idée que *si* mon avatar a telle apparence, *alors* elle dit telle phrase, *sinon* qu'elle dit telle autre ». Simultanément, ou presque, en face de *Construct*, ce sont principalement mes yeux et ma main droite sur la souris qui s'activent : je cherche dans les menus comment réaliser l'opération identifiée. Un dernier registre d'action consiste à retourner consulter de la documentation : un tutoriel écrit ou vidéo, une discussion dans un forum, etc. Les allers-retours entre la documentation et l'action doivent être fluides, et la commande « Alt+Tab » (qui permet de passer du logiciel de création au navigateur et inversement) devient essentielle à mes yeux. La joie d'avoir réussi à coder l'élément souhaité est à peine passée que je pense à une autre mécanique. Je vis tous ces apprentissages dans une forme d'effervescence et d'excitation intense. Les heures filent et je me couche souvent bien plus tard que prévu. Une fois au lit, je continue de chercher mentalement comment résoudre certains problèmes.

Après un moment, notamment en situation d'atelier – où je continue d'initier régulièrement des publics néophytes différents – je me surprends à être capable de réaliser les bases d'un jeu de plates-formes, de course automobile ou encore un jeu de tir sans que cette création ne représente plus aucune forme de défi ni d'effort. Certes, répéter les opérations me permet de préciser mes façons de faire ou de coder une mécanique de manière plus légère ou plus rapide, mais j'ai développé une zone de confort, j'ai appris mes gammes. S'ouvre à moi un choix : continuer d'apprendre les aspects entiers du développement qui s'avèrent de plus en plus techniques (la gestion de bases de données pour créer du jeu en ligne, développer en trois dimensions, etc.), ou me faire plaisir avec ce que je sais déjà. Ce constat a quelque chose d'angoissant : j'en connais désormais trop pour ressentir les joies des apprentissages faciles et impressionnants. Aller de l'avant me coûtera forcément plus : soit pour accéder aux compétences les plus pointues, soit pour persévérer dans un projet et le voir aboutir.

CHAPITRE 3

DES TECHNIQUES DE CRÉATION AU JEU VIDÉO AMATEUR

1. Introduction

Aborder la création de jeux vidéo en dehors du champ commercial amène inévitablement à constater une forte hétérogénéité des techniques, comme nous l'avons rapporté lors du chapitre précédent. Le nombre de logiciels (de création, de modification, d'émulation, etc.) utilisés est impressionnant. Cette diversité technique est une des raisons pour lesquelles nous avons sélectionné des informateurs qui utilisent différents outils : notre objectif initial était de mettre en dialogue les vécus des uns et des autres. En dépit de ces disparités, au cours de notre recherche, nous avons réalisé une série d'observations qui nous ont conduit à envisager ces différentes techniques comme un *ensemble*.

Au cours de ce chapitre, nous allons problématiser les liens entretenus par les différentes pratiques, au-delà des spécificités techniques et de l'éparpillement social des praticiens. Un tel cadrage nous est nécessaire afin de comprendre le vécu des praticiens comme relevant d'une même expérience à analyser, de définir en quoi il nous est possible de comparer les témoignages de personnes recourant à des techniques différentes et issues de diverses communautés, et enfin de délimiter la généralisation possible des résultats de nos analyses.

Nous allons d'abord discuter la tendance générale de la littérature à aborder séparément les techniques, ainsi que les trois seuls travaux scientifiques à notre connaissance (Camper 2005 ; Vanderhoef 2017 ; Young 2018) qui ont pris pour objet un ensemble de pratiques de création de jeux vidéo relevant au moins en partie de l'amateurisme (chaque étude a cependant délimité son terrain différemment).

Nous détaillerons ensuite, en deux temps, comment nous avons élaboré notre propre cadre. Dans un premier temps, nous aborderons la question sur le plan social, de manière à fournir des outils d'analyse à même de saisir ensemble des pratiques éparpillées, sans toutefois en écraser la diversité. Nous partirons d'une série de traces (issues des trajectoires des informateurs et des liens hypertextuels visibles en ligne) pour défendre l'idée que le jeu vidéo amateur est intelligible en tant que réseau à liens faibles. Nous qualifierons doublement les regroupements qui s'effectuent au sein de ce réseau : en tant que sous-champs du jeu vidéo (déterminés par le champ général du jeu vidéo, mais pouvant s'autonomiser), et en tant que communautés de pratiques (l'apprentissage ayant un impact fort sur la structuration sociale).

Dans un deuxième temps, nous envisagerons la question sur le plan pragmatique : nous montrerons que la catégorisation reprise lors du chapitre précédent (distinguant les logiciels de création, le *ROM hacking*, le *modding*, etc.) ne relève pas tant de barrières infranchissables que de logiques d'usages transversales et expérimentables depuis chaque technique. Nous nous appuierons sur ces logiques transversales pour postuler que le vécu de nos informateurs peut être envisagé comme relevant d'un même « régime d'expérience ».

2. La catégorie « jeu vidéo amateur » dans la recherche en jeu vidéo

En 2005, Brett Bennett Camper produit le premier travail scientifique d'envergure qui nomme le développement de jeux vidéo amateur (*amateur game development*) et s'alarme du manque d'études à ce sujet¹³¹. Huit ans plus tard, en 2013, Parker estimait — à juste titre — que le jeu vidéo amateur (pris cette fois comme ensemble de toutes les formes de jeux vidéo *marginales*) était toujours un sujet sous-étudié, notamment par les études portant sur le jeu vidéo dit indépendant (*indie game studies*). Il expliquait alors cette situation par un rapport de force défavorable à l'amateurisme dans une certaine forme de « guerre culturelle ». Cependant, il nous apparaît qu'une quantité de travaux ont été consacrés au cours des quinze dernières années à la création amateur de jeu vidéo et qu'ils marquent l'émergence grandissante d'une thématique de recherche. Toutefois, cette émergence s'est faite en l'absence de terminologie commune, voire dans une ignorance mutuelle au sein des travaux qui portent sur des techniques créatives particulières. Par exemple, lorsque Gee et Tran publient en 2016 un état de la question sur la création de jeux vidéo (*video game making*), ils se limitent en réalité aux recherches portant sur le *modding* (principalement étudié sous l'angle des *fans studies* selon les auteurs) et sur l'utilisation d'autres logiciels de création (dans un contexte quasiment exclusivement éducatif). Ils excluent donc de leur focale les recherches portant sur d'autres pratiques telles que le *ROM hacking* ou le *homebrew*. Comme le relève Young (2018 : 16), généralement, chaque recherche s'intéresse à une technique spécifique.

Deux raisons peuvent expliquer cet état de fait. Une première hypothèse est que le sous-champ de recherche ne serait qu'à un stade émergent et n'aurait pas encore subi la mise en discussion systématique des différents travaux le constituant. Selon cette lecture, le sous-champ aurait suivi naïvement les catégories techniques telles qu'elles sont généralement construites sur le terrain. Il est d'ailleurs assez rare de lire chez les auteurs une remise en question de la pertinence des catégories utilisées ainsi que de leur choix de se limiter à une seule technique. La deuxième hypothèse est que

¹³¹ Ce qu'il explique par sa situation au croisement des études du jeu (*game studies*) et des études des médias amateurs (*amateur media studies*) – elles-mêmes formant deux niches académiques.

les chercheurs peuvent avoir quelques réticences à s'engager dans des études comparatives ou englobantes qui porteraient un regard trop généralisant sur des pratiques qu'ils considéreraient à première vue comme dépendantes de leurs particularités techniques, sociales et culturelles. Trois études, néanmoins, ont tenté l'aventure.

Camper (2005), nous le disions, est le premier à notre connaissance à parler de jeu vidéo amateur, sous les termes d'*amateur game development*. Cependant, l'auteur étudie en réalité principalement le *homebrew* sur *Game Boy Advance*¹³² (GBA). Il étudie alors sa scène¹³³ sans en préciser l'extension et propose de l'envisager (reprenant Becker) comme un monde de l'art amateur parmi d'autres (il cite *Adventure Game Studio*, *RPG Maker*, les *modding* ou encore la création de fictions textuelles interactives). Il se fait aussi l'écho, très tôt (*ibid.* : 6-7) dans son travail, des mises en garde de Huhtamo (2003 : 116) concernant le fait de comparer des pratiques très différentes et ayant lieu à des époques et dans des contextes culturels différents.

Pour Huhtamo, les hackers de *Spacewar!* dans les années 1960 et les *modders* des années 2000 auraient peu en commun. Bien que Camper soit conscient de cet écueil potentiel, et bien que l'utilisation du terme « amateur » soit chez lui cadrée par son inscription dans l'étude des médias amateurs (*amateur media studies*), l'auteur ne problématise pas plus avant les rapports entretenus (ou non) entre les différents secteurs du jeu vidéo amateur. En conséquence, il lui est très difficile de réaliser des comparaisons pertinentes entre les différentes techniques évoquées et de généraliser son propos. Ainsi, les conclusions de Camper sont de deux natures. D'une part, il met en exergue des différences entre la scène *homebrew* et le jeu vidéo commercial (par exemple sur le plan de l'organisation du travail de la redistribution du capital symbolique au sein des forums ou l'existence de la parodie en tant que genre vidéoludique amateur) – et, sur ce point, nous voyons mal ce qui empêcherait la généralisation de ses résultats aux autres secteurs. D'autre part, il cherche à pointer

¹³² Dans son travail, l'auteur choisit de défricher trois grands axes de compréhension de la communauté qu'il étudie spécifiquement, à savoir la scène (scene) de jeux *homebrew* réalisés sur *Game Boy Advance*, console de Nintendo qui est à l'époque encore commercialisée. Le premier chapitre est consacré à l'étude des motivations des développeurs amateurs : s'inscrivant dans une perspective bourdieusienne et s'appuyant principalement sur une observation de forums en ligne, Camper cherche à cartographier la circulation des capitaux symboliques au sein de la communauté. Le deuxième chapitre cherche à déterminer les spécificités du contenu des jeux créés, ce qui débouche sur la création d'une typologie qualifiant les jeux depuis différentes manières d'aborder la pratique créative par ses auteurs, plutôt que depuis les genres vidéoludiques forgés par l'industrie. Dans le troisième et dernier chapitre, au départ de la question de la légalité de la pratique, Camper explore les relations entretenues entre les praticiens et les industriels – exploration qui l'amènera à défendre la simple existence de la pratique du jeu *homebrew* comme relevant d'une alternative à l'hégémonie culturelle de l'industrie, et ce malgré l'absence de contenus de jeux remettant en cause les bases esthétiques fondamentales des studios professionnels.

¹³³ Nous prendrons le parti de franciser le terme de « scene » dans ce travail (celui-ci sera défini dans la suite du chapitre).

une série de particularités de la scène *homebrew* par rapport à d'autres domaines amateurs – et émet alors des conclusions avec lesquelles nous sommes en désaccord.

Par exemple, pour Camper, la scène du *homebrew GBA* est singulière par son utilisation des programmes de bas niveau. Il cite, pour contraster, *RPG Maker*. Il est alors facile de lui rétorquer que certaines versions de ce logiciel proposent un langage de script, ou encore que certains amateurs utilisent des langages de bas niveau pour doter *RPG Maker* de nouvelles fonctionnalités (c'est par exemple le cas de notre informateur *Kevin*) et, enfin, qu'un même individu peut passer d'une pratique à l'autre. Nous rejoindrons cependant Camper sur le besoin de prendre des précautions concernant une généralisation trop rapide des différents milieux amateurs et chercherons à développer plus en avant la problématisation du « jeu vidéo amateur » en tant qu'ensemble.

La thèse de Vanderhoef (2016) aborde quant à elle la question du jeu vidéo amateur au départ d'une étude du jeu vidéo indépendant¹³⁴ et de son économie culturelle. L'auteur relève que si la majorité des indépendants se disent et se montrent politiquement progressistes (généralement marxistes et féministes) et s'opposent aux *majors* du secteur, il n'en reste pas moins qu'ils s'inscrivent dans un contexte néolibéral qui les amène à adopter les mêmes logiques de production que les entreprises qu'ils critiquent. De plus, les jeux qu'ils réalisent sont généralement similaires dans leurs logiques aux jeux vidéo à gros budgets, dits « triple A ». Dans ce contexte, étant visiblement à la recherche d'une forme de résistance à cette industrie, l'auteur la trouve plus directement du côté des amateurs :

Rather than challenge entrenched design dogmas, representative tropes, or embedded ideologies of gender, race, and sexuality, many commercial indie games actually reproduce these dominant qualities. Fortunately, the alternative game movement, opposed to both dominant and commercial indie paradigms, and in which I place the DIY, craft, or everyday developer movement, does offer formidable critiques of the white, heteronormative, masculinized portion of the industry¹³⁵. (Vanderhoef 2016 : 231)

Le lecteur de Camper (et de nos retranscriptions d'entretiens) s'étonnera alors sans doute de trouver chez Vanderhoef une définition du jeu vidéo amateur comme intrinsèquement plus radical et engagé que l'industrie vidéoludique. C'est qu'en réalité, Vanderhoef cherche à forger une notion reprenant des créateurs d'un type particulier. En effet, au début de sa recherche, il s'appuie (comme

¹³⁴ Pour rappel, le jeu vidéo indépendant est le fait de professionnels constitués en studios de développement qui sont *indépendants* des éditeurs. Ils privilégient généralement la négociation directe avec les distributeurs, principalement numériques (Steam, Itch.io, etc.).

¹³⁵ « Plutôt que de défier les dogmes du design, les tropes de représentation, ou les idéologies sur le genre, la race ou la sexualité, beaucoup de jeux vidéo commerciaux indépendant reproduisent en réalité ces caractéristiques dominantes. Heureusement, le mouvement alternatif, opposé tant aux paradigmes dominants qu'à ceux des indépendants commerciaux, et dans lequel je place le DIY, l'artisanat, ou le mouvement des développeurs du quotidien, offrent de formidables critiques de la part blanche, hétéronormative et masculinisée de l'industrie. »

dans la citation précédente) sur des groupes de pratiques dont l'activité est explicitement politique (*alternative games, queer games, craft games, DIY games, etc. (ibid. : 39)*). Il se réfère notamment à l'artiste engagée Anthropy (2012) pour affirmer qu'une génération d'amateurs, souvent solitaires et utilisant des logiciels comme *Game Maker* ou *Twine*, approchent la création de manière plus personnelle et sont donc à même de diversifier le contenu des jeux vidéo (Vanderhoef 2016 : 37). L'auteur prend l'exemple de *Dys4ia*, jeu autobiographique de Anna Anthropy concernant la thérapie hormonale accompagnant sa transition de genre, et *Depression Quest* de Zoe Quinn, une fiction interactive dans laquelle on incarne une personne dépressive.

Pour nommer l'ensemble des jeux vidéo amateur, l'auteur propose l'appellation « *everyday developer* » et y consacre la première partie de sa thèse :

By « everyday developer » I mean amateur game developers who do not have extensive professional training in key development areas like coding, art, 3D modeling, or other highly skilled positions, but still pursue game development projects on their own time. Moreover, even if these everyday developers do have experience in one of these fields, they often keep the formal, commercial games industry at arm's length, purposefully inhabiting its margins or claiming spaces outside of its purview. As a result of their skill levels, these everyday developers rely on user-friendly software meant to aid in the game-creation process by streamlining a lot of the backend coding operations and offering flexible templates and options to, with a little effort and patience, create a digital game¹³⁶. (*ibid.* : 39)

Le facteur d'unification en tant qu'ensemble de ses pratiques repose selon l'auteur avant tout sur la normalisation du développement de jeux vidéo :

The most significant unifying factor that everyday developers share, then, is how they normalize video game development, divorcing it from its exceptionality and making game creation part of everyday life. It is for this reason that I propose and embrace the term. (*ibid.* : 40)

Ce faisant, Vanderhoef met en évidence l'émergence d'un type de création de jeux vidéo « du quotidien » et cherche à s'émanciper de la distinction « amateurs versus professionnels » qui pourrait être vue comme un instrument de domination des derniers sur les premiers (*ibid.* : 40). De plus, cette catégorie se justifie pour l'auteur par le fait que les distinctions entre amateurs et professionnels tendent à s'effacer sur le plan des conditions de travail : « Everyday developers and industry professionals increasingly use the same development tools, share the same distribution platforms, and

¹³⁶ « Par “développeur du quotidien” je désigne les développeurs de jeux vidéo amateur qui n'ont pas de formation poussée dans des domaines de développement clés tels que la programmation, l'art, la modélisation 3D ou d'autres domaines hautement qualifiés, mais qui poursuivent le développement de projets sur leur temps libre. De plus, même si ces développeurs du quotidien ont de l'expérience dans un de ces domaines, ils se tiennent souvent à distance de l'industrie commerciale, occupent volontairement ses marges ou revendiquent des espaces en dehors de son champ. En raison de leur niveau de compétence, ces développeurs du quotidien utilisent des logiciels intuitifs qui aident la création de jeux en rationalisant beaucoup de routines de programmation et en offrant des modèles flexibles et des options pour, avec un peu d'effort et de patience, créer un jeu vidéo ».

face similar economic uncertainty »¹³⁷ (*ibid.* : 55). À nouveau, cette affirmation dépend des milieux particuliers qu'il cherche à étudier : certains outils (*Unity* en tête) sont certes mis à profit par des professionnels et des amateurs, mais d'autres (*Lunar Magic*, *ZQuest*, etc.) sont exclusivement utilisés par des amateurs.

Le travail de Vanderhoef a le mérite de mettre en avant la question d'une modalité particulière de production, à savoir la normalisation et l'enchevêtrement dans l'expérience quotidienne – ce qui rendrait ces développeurs à même de produire un message plus personnel que l'industrie (nous reviendrons d'ailleurs sur cette idée au sein du chapitre six). Cependant, il nous semble plus judicieux d'envisager la normalisation de la pratique ainsi que la production de messages personnels comme deux processus qui caractérisent potentiellement le jeu vidéo amateur dans son ensemble – et non seulement quelques auteurs explicitement engagés politiquement. La manière dont Vanderhoef problématise son approche tend à écraser la richesse du terrain (où sont les *fangames*, par exemple ?) et crée une hiérarchisation des pratiques amateurs : celles qui cherchent à exprimer un point de vue subversif et personnel sont considérées comme les plus légitimes. Par exemple, aucune donnée quantitative ne vient soutenir les estimations du type « most everyday-developed games decenter the white, straight male perspective and feature a variety of protagonists with whom the player can identify, empathize, or simply inhabit »¹³⁸ (*ibid.* : 56-57). Enfin, dans la deuxième partie de sa thèse, Vanderhoef se consacre cette fois exclusivement au développement homebrew sur *NES*, sans justifier en quoi celui-ci constitue un secteur différent des *everyday developers*. Le *homebrew* n'est-il pas à considérer comme une pratique de développement du quotidien ? L'auteur ignore cette question et semble considérer que le *homebrew* se définit totalement différemment des autres secteurs de création par son affection supposée pour la nostalgie¹³⁹. Dès lors, la thèse de Vanderhoef, pour inspirante qu'elle soit (et dont l'idée de normalisation de la création peut avoir une certaine puissance) ne nous permet pas de problématiser les liens entre secteurs du jeu vidéo amateur.

Dans une autre thèse de doctorat défendue deux ans plus tard, Young (2018) consacre lui aussi une partie importante de son travail à la création en amateur, au travers d'une étude ethnographique sur la scène indépendante de Toronto. Celle-ci est composée de personnes qui peuvent être à la fois professionnelles dans l'industrie du jeu vidéo la semaine et créateurs de jeux en dehors des sphères

¹³⁷ « Les développeurs du quotidien et les professionnels de l'industrie utilisent progressivement les mêmes outils de développement, partagent les mêmes plateformes de distribution, et font face à la même incertitude économique. »

¹³⁸ « La plupart des jeux développés par des développeurs du quotidien s'écartent de la norme [*perspective*] blanche, masculine et hétérosexuelle et comprennent une variété de protagonistes avec lesquels le joueur peut s'identifier, pour lesquels il peut faire preuve d'empathie, ou simplement incarner. »

¹³⁹ Or, comme nous l'avons montré dans le chapitre précédent, le *homebrew* consiste – dans bien des cas – à créer de nouvelles œuvres.

commerciales le weekend. Young regrette l'absence de littérature scientifique sur la création de jeux vidéo (*game making*) en tant qu'activité formant un ensemble – celle-ci s'attachant à étudier des pratiques particulières¹⁴⁰. De plus, pour l'auteur, il est dommageable que la recherche ne se soit jusque-là intéressée à des praticiens que par le biais d'une seule identité (amateur, professionnel, *modder*, indépendant, etc.) sans prendre en considération qu'au cours de leurs trajectoires, ces créateurs cumulent souvent plusieurs identités. Pour appréhender les trajectoires des praticiens aux frontières du monde commercial, il forge le terme « everyday gamemakers » ; il reprend ainsi le terme « everyday developers » de Vanderhoef et l'étend aux pratiques créatives autres que le développement à proprement parler, comme la création de graphismes ou de musiques.

Mais, surtout, la particularité de sa focale réside dans la volonté d'étudier les trajectoires et le rapport au travail de personnes qui combinent plusieurs identités (professionnel, amateur, etc.) en tant que créateurs de jeux vidéo. Les *everyday gamemakers* regroupent donc les « digital game creators who share multiple professional and leisure-based gamemaking identities, including developers, “indies,” modders, user-generated content creators, and writers of interactive fiction¹⁴¹ » (Young 2018 : ii). L'objectif, dit Young (2018 : 11) est le suivant : « challenge and unravel the perception that to be a gamemaker, and to be a gamemaker that contributes to and influences the global video game industry, one must work for a professional studio or be a successful independent »¹⁴² (*ibid.* : 11). Selon Young, ses informateurs qui effectuent des allers-retours à la frontière du jeu vidéo commercial forment une génération dont les productions (des jeux, des *mods*, des niveaux de jeu, etc.) sont certes profitables à l'industrie, mais influencerait en retour l'industrie par sa sociographie (plus diverse) et ses conditions de travail (plus respectueuses).

C'est toute l'originalité du travail de Young : si comme d'autres études citées auparavant, il met en avant les stratégies des industries pour profiter de l'activité des amateurs, c'est pour montrer que ce faisant, l'industrie fait entrer dans son sein des personnes capables de mettre à l'épreuve son

¹⁴⁰ De nombreuses études se focalisent exclusivement sur le *modding* – voir par exemple Agawar et Seetharaman (2015), Poor (2013), Postigo (2007, 2010), Sihvonnen (2011), Sotamaa (2007, 2010), Thiel (2019), Unger (2012). D'autres prennent pour objet le *homebrew*, comme Camper (2005b) sur la *Game Boy Advance* et Deeming (2013) sur la *Dreamcast*. Concernant les logiciels de création, Roth (2015) analyse son expérience de *Unity* et Owens (2013) expose le fonctionnement de communautés dédiées à *RPG Maker*. À propos des utilisateurs d'éditeurs de niveaux, citons Comunello et Mulargia (2014) qui s'intéressent à *Little Big Planet* ainsi que Newman (2016) de Lefebvre (2016) concernant *Super Mario Maker*. Enfin le *ROM hacking* a été l'objet d'attention, par exemple, de Jordan (2007) et Consalvo (2013).

¹⁴¹ « les créateurs de jeux digitaux qui partagent plusieurs identités en tant que créateurs professionnels et amateurs (*leisure-based*), incluant les développeurs, les indépendants, les *modders*, les créateurs de contenu et les écrivains de fiction interactive. »

¹⁴² « mettre au défi et dénouer la perception que pour être un créateur de jeux vidéo, et pour être un créateur de jeux vidéo qui contribue et influence l'industrie globale du jeu vidéo, il faudrait travailler pour un studio professionnel ou être un indépendant couronné de succès. »

propre fonctionnement et sa propre représentation de ce qu'est un développeur de jeux vidéo. Nous rejoindrons Young sur l'importance de rester attentif à la possibilité, pour une même personne, d'être à la fois créateur amateur et professionnel. De plus, notre propre travail approfondira la compréhension de la création en tant qu'activité basée sur le plaisir (*leisure based*). Cependant, sa catégorisation des *everyday gamemakers* ne nous renseigne pas plus sur la pertinence ou non d'aborder les différents secteurs décrits dans ce chapitre comme relevant d'un tout.

Finalement, les travaux de Camper, Vanderhoef et Young ne sont pas en mesure de nous offrir, depuis notre perspective, un cadrage pertinent du jeu vidéo amateur dans son ensemble. Et pour cause : leurs objectifs sont assez éloignés du nôtre. Camper cherche à défricher, le premier, un domaine de création particulier – le *homebrew GBA* – et à fournir des éclairages quant à la construction sociale qui y prend place. Vanderhoef, lorsqu'il formalise l'idée de *everyday makers*, cherche quant à lui à visibiliser une génération de créateurs pour qui l'activité de création est rendue facile et normale et qui peuvent ainsi utiliser le média jeu vidéo comme vecteur expressif de leur quotidien. Enfin, Young cherche à établir l'existence d'une classe de travailleurs qui s'installe durablement à la frontière de l'industrie et de l'amateurisme – et il souhaite démontrer son influence sur le monde du jeu vidéo. Aucun de ces auteurs ne cherche en revanche à éclairer et à comprendre l'activité de création de jeux vidéo en elle-même. Il nous faut dès lors mettre au point notre propre cadrage unifiant du jeu vidéo amateur tout en respectant la diversité des pratiques, de manière à approcher le sens de la pratique créative. Pour aborder cette question de manière plus précise, nous allons l'étudier depuis deux angles différents : nous définirons d'abord le jeu vidéo amateur comme un ensemble sur le plan social, et nous l'aborderons ensuite par la pratique elle-même.

3. Approche sociale : un réseau de communautés à liens faibles

3.1 Un réseau à liens faibles

Le jeu vidéo amateur n'est pas, sur le plan social, un ensemble structuré ni stabilisé. Lorsque des amateurs parlent du « jeu vidéo amateur » (ce qui n'est pas toujours le cas), ils font alors référence au caractère non commercial de leur pratique, et non à une catégorie qui reprendrait toutes les techniques de création que nous avons citées, ou à un ensemble connu et identifié. Des communautés peuvent d'ailleurs totalement s'ignorer. On peut ne trouver, par exemple, aucune trace du *modding* sur telle communauté dédiée à *RPG Maker*. C'est pourquoi nous considérons comme abusif de concevoir le jeu vidéo amateur comme un champ ou comme une scène.

Le concept de *champ* est généralement compris¹⁴³ comme un « un “système” ou un “espace” structuré de positions » (Lahire 2001 : en ligne), et renvoie à l’idée d’un ensemble relativement cohérent et ordonné. Au sein d’un champ, on s’attend à être en mesure d’observer des « luttes entre les différents agents occupant les diverses positions » (*ibid.*) – ce que l’on serait bien en mal d’analyser dans notre cas, notamment lorsque des pans du jeu vidéo amateur s’ignorent mutuellement. De plus nous n’observons pas, chez nos informateurs, une « conscience de champ »¹⁴⁴ en tant que « conscience des membres du champ à propos d’une appartenance commune » (Draetta 2006).

Le même type de remarque peut s’appliquer au concept de *scène culturelle* dont la définition repose sur l’idée de « collectivité » sous-tendue par un « espace de médiation situé à l’intersection de plusieurs milieux relationnels qui, ensemble, en organisent la visibilité publique » (Guillon et Ambrosino 2016 : en ligne)¹⁴⁵. Le jeu vidéo amateur, précisément, ne dispose d’aucun espace de médiation à l’intersection des différentes communautés dont il est question ici. Ce qui explique par ailleurs sans doute son manque de « visibilité publique ». Par ailleurs, à la suite de Grimes (2015), on peut mettre en doute la pertinence d’utiliser la notion de scène lorsque celles-ci sont liées plus ou moins fortement à des compagnies privées (Grimes prend le cas des communautés d’utilisateurs de l’éditeur de niveaux de *Little Big Planet*).

Pour autant, nous avons pu observer des traces de relations que les divers milieux du jeu vidéo amateur entretiennent. Ces traces sont de deux types : elles émergent dans les témoignages des acteurs et dans les liens hypertextuels de communautés renvoyant les unes aux autres.

Nous le mentionnions plus haut, si nos informateurs utilisent – au moment où l’entretien se déroule – une technique de création particulière parmi d’autres, leurs parcours montrent qu’ils se sont essayés à d’autres techniques à différents moments de leurs trajectoires. Ainsi Baptiste, qui utilise principalement *RPG Maker*, explique avoir essayé plusieurs logiciels :

¹⁴³ Nous nous limitons ici aux critères définitoires du champ en tant qu’il fait unité et passons sur les nombreux autres traits issus de la sociologie bourdieusienne et des travaux qui s’inscrivent dans ce courant. Voir à ce sujet Lahire 2001.

¹⁴⁴ Draetta (2006) utilise cette expression pour traduire celle de « *class-conscious* » de DiMaggio et Powell (1991)

¹⁴⁵ Nous sommes passé, à dessein, outre l’utilisation fréquente du terme de « *scene* » dans les études du *homebrew* ou d’autres techniques, car en réalité le terme n’est généralement pas problématisé. Ainsi, Sihvonnen (2009), dans une étude remarquable du *modding* des *Sims*, définit les « *modding scenes* » comme « the collaborative internet networks that players use to share the resources for modding (tools, programs, tutorials, FAQ’s and general help) and their creations (mods) with other enthusiasts. » (Sihvonnen 2009 : 6) (« le réseau Internet collaboratif que les joueurs utilisent pour partager des ressources pour le *modding* (outils, logiciels, tutoriaux, FAQ et plus généralement de l’aide) et leurs créations (les mods) avec d’autres amateurs »). Il s’agit donc d’une manière assez générale de décrire une communauté dédiée et l’auteur ajoute que chaque jeu a sa propre « *modding scene* ».

À part [*RPG Maker* et] *Unity*... J'ai touché un peu à plein de trucs [...] J'avais essayé *Game Maker* un tout petit peu, mais vraiment à peine et *Multi Media Fusion 2* [...] qu'un pote possède. Enfin des trucs comme ça. Et j'ai testé plein de [logiciels] genre *MUGEN*, [...] j'aime à peu près tous les genres de jeux vidéo actuellement à part le sport, il y a toujours un moment où je me suis dit « Hé, j'adorerais faire un jeu de combat » ou « j'adorerais faire un *Metroïd-like* », qu'est-ce que qu'est-ce que je peux trouver comme programme pour faire ça ou est-ce que je peux tordre *RPG Maker* pour lui faire faire ça ? (Baptiste)

De la même manière, Didier – recruté sur une communauté dédiée à *Construct* – explique avoir commencé par du *modding* sur *Duke Nukem 3D*, puis essayé différents logiciels : *Game maker*, *UDK* (version simplifiée de *Unreal Engine*), *Blender Game Engine* et *Adventure Game Studio*. D'autres exemples peuvent aider à généraliser le phénomène : Hélène nous signale avoir expérimenté *RPG Maker* des années avant s'être impliqué dans une communauté de *modding*, Émile a d'abord utilisé un logiciel de *ROM hacking* avant de découvrir *RPG Maker*, Kevin a commencé la création en programmant en *TI-Basic*¹⁴⁶, puis en *assembleur*, avant de s'intéresser à *RPG Maker*, etc.

Les informateurs, lorsqu'ils passent d'une technique créative à l'autre, peuvent s'inscrire dans de nouvelles communautés dédiées et s'impliquer dans celles-ci. C'est le cas par exemple de Didier qui a longuement côtoyé la communauté d'utilisateurs de *Adventure Game Studio* (AGS, logiciel de création spécialisé dans les jeux de type *Point & Click*) avant de fonder sa propre communauté dédiée à *Construct*. Il explique s'être inspiré de la « solidarité » observée sur les forums dédiés à AGS pour créer son propre site. Il continue actuellement d'entretenir des liens avec les membres de cette précédente communauté – il a ainsi participé à un concours de création se déroulant sur un forum dédié à AGS, mais en utilisant *Construct*. Lorsque les créateurs passent d'une technique à une autre, ils établissent des connexions entre les différentes communautés qui s'y rattachent.

Par ailleurs, il arrive que les communautés de création se renvoient les unes aux autres. Nous listons trois manières d'établir de tels liens, selon nos observations : le partenariat, l'article et la discussion. Dans le premier cas, il arrive que les communautés disposent d'un onglet qui reprend leurs « partenaires » – dont des communautés de création utilisant ou non le même logiciel. À titre d'exemple, sur *rpg-maker.net*, une page dédiée liste ses vingt-cinq partenaires¹⁴⁷.

Au sein de ceux-ci, nous identifions :

- Onze liens¹⁴⁸ vers d'autres sites communautaires dédiés à *RPG Maker* (dix francophones et un russophone).

¹⁴⁶ Pour rappel, il s'agit d'une version du *BASIC* adapté aux calculatrices de la marque Texas Instruments.

¹⁴⁷ « Liste complète de nos partenaires », Oniromancie, URL : <http://www.rpg-maker.fr/partenaires.html>, consulté le 11 novembre 2019.

¹⁴⁸ *New RPG Maker*, URL : new-rpgmaker.superforum.fr, consulté le 11 novembre 2019, *RPG Maker VX-FR*, URL : www.rpgmakervx-fr.com, consulté le 11 novembre 2019, *RPG Maker VX bbactif*, URL : rpg-maker-vx.bbactif.com, consulté le 11 novembre 2019, *Zarok*, URL : zarok-rpgmaker.superforum.fr, consulté le 11 novembre 2019, *Alex*

- Deux liens vers d'autres communautés : l'un¹⁴⁹ vers un site dédié aux logiciels de Clickteam (*MultiMedia Fusion 1 et 2* et *The Games Factory*) et l'autre¹⁵⁰ vers un forum de discussion où il est question de diverses techniques créatives (notamment *homebrew* sur *NES* et *RPG Maker*).
- Huit liens vers des sites personnels (qui n'ont pas de vocation communautaire) où des créateurs exposent leurs réalisations. Cinq¹⁵¹ de ces sites sont l'œuvre d'utilisateurs de *RPG Maker*. S'agissant des trois derniers¹⁵² : un concerne des créations de *ROM hacks* et de programmation, un autre à la fois *RPG Maker* et *MultiMedia Fusion* et enfin, un dernier est particulièrement touche-à-tout (*RPG Maker*, *Clickteam*, *homebrew*, micro-ordinateurs des années 1980, etc.).
- Enfin quatre autres liens¹⁵³ renvoient vers des sites qui ne sont pas dédiés à la création de jeu vidéo (sites généralistes sur le jeu vidéo, le jeu de rôle ou la diffusion de jeux vidéo indépendants).

Le deuxième type de liens observé est présent dans des articles : il s'agit de courts textes publiés au sein d'une communauté (des « news ») et qui prennent pour objet une autre communauté, ou une autre technique créative. Continuons de rendre compte de l'activité *rpg-maker.fr* à titre d'exemple : nous retrouvons notamment, au sein de ses articles, une sélection de jeux *RPG Maker* issue d'une communauté russophone¹⁵⁴, une sélection de jeux français réalisés sur les logiciels *Clickteam*¹⁵⁵, un article consacré à l'histoire de l'*Amstrad CPC* et qui cite des logiciels de création

d'Or, URL : www.alexedor.info, consulté le 11 novembre 2019, *Guelnika*, URL : www.guelnika.net, consulté le 11 novembre 2019, *Kingdom Ultimate*, URL : kingdomultimate.xooit.com, consulté le 11 novembre 2019, *PG Fusion V2*, URL : pgfusionv2.1fr1.net, consulté le 11 novembre 2019, *RPG Maker Détente*, URL : rmd2.bbactif.com, consulté le 11 novembre 2019, *Eclipso*, URL : www.eclipso.fr, consulté le 11 novembre 2019, *RPG Maker RU*, URL : rpgmaker.ru, consulté le 11 novembre 2019.

¹⁴⁹ Le Comptoir du clickeur, URL, www.lecomptoirduclickeur.fr, consulté le 11 novembre 2019.

¹⁵⁰ *LEVEL UP*, URL : levelup.alexzone.net, consulté le 11 novembre 2019.

¹⁵¹ *Leo Games, making & jeux indés*, URL : leo-games.over-blog.com, consulté le 11 novembre 2019, *Lumen*, URL : www.lumen-rpg.fr, consulté le 11 novembre 2019, *Lunarito*, URL : lunarito.wordpress.com, consulté le 11 novembre 2019, *Le Temple de Valor*, URL : www.ccd-tof.com, consulté le 11 novembre 2019, *Lunae, Le bazar d'Emzo*, URL : lunae.revegeneral.org, consulté le 11 novembre 2019.

¹⁵² *Tashiro*, URL : www.tashiroworld.com, consulté le 11 novembre 2019, *Le Bazar à Omega*, URL : romain.desmarecaux.free.fr, consulté le 11 novembre 2019, *Offgame, jeu vidéo amateur*, URL : offgame.org, consulté le 11 novembre 2019.

¹⁵³ *BloGecko*, URL : www.geckoessence.com, consulté le 11 novembre 2019, *Console Fun*, URL : www.consolefun.fr, consulté le 11 novembre 2019, *Indiexpo*, URL : www.indiexpo.net, consulté le 11 novembre 2019, *Le studio du Chat Vert*, lestudioduchatvert.e-monsite.com, consulté le 11 novembre 2019.

¹⁵⁴ « Jeux RM de la Mère Patrie », *Oniromancie*, URL : www.rpg-maker.fr/index.php?page=newsnorm&id=530, consulté le 11 novembre 2019.

¹⁵⁵ « Toute la clique des Click Games s'offre à vos clics », *Oniromancie*, URL : www.rpg-maker.fr/index.php?page=newsnorm&id=468, consulté le 11 novembre 2019.

permettant de développer ses jeux *homebrew* sur cette machine¹⁵⁶, un retour d'expérience d'un utilisateur de *Smile Game Builder* (logiciel spécialisé de création de *J-RPG* 3D)¹⁵⁷, une présentation générale de la création *homebrew*¹⁵⁸ ou encore l'annonce de la diffusion de *MegaMaker* (éditeur officieux de niveaux de *MegaMan*)¹⁵⁹.

Le troisième type de liens vient des discussions qui ont lieu au sein des forums. Aussi, sur *rpg-maker.fr*, la section « vos jeux et projets » contient de nombreux topics (dits également fils de discussions) qui concernent des jeux vidéo développés sur d'autres logiciels que *RPG Maker*, tels que *Unity*, *Construct 2* ou *Multi Media Fusion 2*. Enfin, nous remarquerons aussi que certaines communautés publient parfois des annonces les concernant au sein d'autres forums de discussions : par exemple, un membre de *construct-french.fr* annonce l'organisation d'un concours sur son site au sein de la communauté *rpg-maker.fr*¹⁶⁰.

Ces données illustratives nous montrent à ce stade qu'il existe des connexions entre certains milieux créatifs et que celles-ci peuvent être établies de manière informelle par les trajectoires des amateurs ou de manière plus ou moins formelle par les communautés (la liste de partenaires constituant la forme la plus stabilisée de lien parmi les connexions observées). De plus, il est tout aussi intéressant de constater que les interconnexions ainsi établies ne sont pas systématiques. Ainsi le moteur de recherche de *rpg-maker.fr* ne donne-t-il aucun résultat pour les termes « *modding* » ou de « *ROM hacking* ».

Finalement, sur le plan de sa structuration sociale, le jeu vidéo amateur nous est plus intelligible en tant que réseau, compris dans son sens commun, à savoir un ensemble d'éléments et de relations binaires entre ces éléments. Les avantages de la notion de réseau, comparativement à celle de champ ou de scène, sont qu'elle ne repose ni sur la reconnaissance et la conscience d'un ensemble en tant que tel de la part de ses membres, ni sur un rapport de force, ni sur sa stabilisation et encore moins sur la centralité d'un espace de médiation à l'intersection de ses différentes composantes. De plus, dans un réseau, tous les points d'un groupe n'ont pas besoin d'être reliés entre eux pour que le groupe affirme une certaine unité. Le jeu vidéo amateur pensé en tant que réseau est donc un

¹⁵⁶ « L'Amstrad CPC », *Oniromancie*, URL : www.rpg-maker.fr/index.php?page=newsnorm&id=528, consulté le 11 novembre 2019.

¹⁵⁷ « Smile Game Builder : créez un RPG en 3D ! », *Oniromancie*, URL : <http://www.rpg-maker.fr/index.php?page=newsnorm&id=514>, consulté le 11 novembre 2019.

¹⁵⁸ « Du Homebrew ! De la création amateur voire plus ! », *Oniromancie*, URL : <http://www.rpg-maker.fr/index.php?page=newsnorm&id=511>, consulté le 11 novembre 2019.

¹⁵⁹ « MegaMaker : créez votre propre Megaman ! », *Oniromancie*, URL : <http://www.rpg-maker.fr/index.php?page=newsnorm&id=501>, consulté le 11 novembre 2019.

¹⁶⁰ « Construct French Game Jam 4 - ouverture à tous », *Oniromancie*, URL : <http://www.rpg-maker.fr/index.php?page=forum&id=26038>, consulté le 11 novembre 2019.

ensemble de praticiens et de communautés – ensemble mis au jour au travers de l’observation de leurs relations.

De surcroît, on peut qualifier, à la suite de Granovetter (1973), les liens d’un réseau comme étant plus ou moins forts ou faibles. Deux ensembles ont des liens dits forts si ceux-ci sont nombreux (par exemple : un groupe très actif d’une communauté *RPG Maker* où chaque membre a des interactions avec les autres). Au contraire, les liens faibles viennent qualifier les relations occasionnelles (par exemple : au sein de ce même groupe, un seul membre entretiendrait des liens avec une communauté dédiée à *MultiMedia Fusion*, ce qui suggère que ces deux communautés sont liées, mais de manière très ténue). Ainsi, bien que les quelques données que nous avons rapportées dans cette section n’aient qu’une vocation illustrative, ces dernières montrent-elles l’existence de liens forts et de liens faibles au sein du jeu vidéo amateur. *Rpg-maker.fr* renvoie majoritairement, dans ses liens les plus stabilisés, vers d’autres communautés dédiées au même logiciel créatif. D’autres liens moins forts sont observables, notamment avec les logiciels *Clickteam*, mentionnés plusieurs fois. Bien que notre recherche des termes « modding » et de « ROM hacking » n’ait produit aucun résultat, il existe en réalité des liens faibles avec ces pratiques. Pour preuve, au hasard de nos observations, nous avons reconnu sur le forum de *RPG Maker* un de nos informateurs, Didier, dont on sait depuis notre entretien qu’il a déjà pratiqué le *modding* (à propos d’un autre sujet, donc). Quant au *ROM hacking*, il s’agit de l’activité d’un des partenaires du même site. Ce sont là de beaux exemples de liens faibles¹⁶¹, si faibles qu’ils seraient difficiles à cartographier uniquement depuis les données récoltables en ligne¹⁶².

Le jeu vidéo amateur mériterait que l’on y consacre une véritable étude inspirée de l’analyse des réseaux. Cela permettrait de mettre en avant quelles techniques sont proches et ainsi de former plusieurs « *cohesive blocks* » (White et Harary, 2002)¹⁶³ : peut-être que les *modders* et les *ROM hackers* entretiennent plus de liens entre eux que les programmeurs en *BASIC* et les utilisateurs de *Mario Maker*, par exemple ? Par ailleurs, une telle étude pourrait aussi visibiliser des liens entre certains domaines du jeu vidéo amateur et d’autres types de communautés (dédiées plus généralement à la création graphique, à l’informatique, au piratage, aux mondes professionnels du jeu vidéo, etc.). Cependant, ce n’est pas l’objet de cette thèse et nous nous contenterons d’avancer l’idée que nos

¹⁶¹ Il nous est difficile ici de déterminer si ces liens vont uniquement d’une communauté vers une autre ou si elles permettent des échanges mutuels.

¹⁶² Il nous faut encore signaler, pour terminer, l’existence de praticiens qui ne fréquentent aucune communauté en ligne, comme notre informateur Hector.

¹⁶³ La notion de *cohesiveness* est mobilisée par les études de réseau pour mettre en avant l’existence, au sein d’un même réseau, de groupes sociaux dont les membres sont particulièrement interconnectés entre eux. Cela permet aussi ensuite de visibiliser par quel individu est établi une relation entre deux groupes cohérents.

informateurs prennent place, sur le plan social, au sein d'une constellation de communautés vues comme un réseau dont les liens sont de faible intensité, mais existent néanmoins. Nous insistons ainsi sur l'existence et la faiblesse des liens entretenus entre les différents sous-ensembles (logiciels de création, *homebrew*, *ROM hacking*, éditeurs de niveau, *modding*). Ces derniers, comme toute configuration sociale, ne sont pas sans conséquence sur l'expérience des individus. C'est pourquoi nous allons maintenant chercher à les qualifier, ce que nous ferons depuis les concepts de sous-champs et de communautés de pratiques.

3.2 Un réseau de communautés de pratiques

Comment envisager les sous-ensembles du réseau jeu vidéo amateur ? De toute évidence, il ne s'agit pas que d'individus qui entreraient directement en relation les uns avec les autres : il nous faut déterminer un niveau intermédiaire. Le terme de « communauté » est sans doute le plus observé sur le terrain et le plus intuitif. Cependant il nous renseigne assez peu sur ce qui s'y joue. En réalité deux concepts permettent d'éclairer deux modalités différentes de constitution de ces sous-ensembles : celui de communauté de pratiques et celui de sous-champs.

Nous proposons d'abord d'envisager les forums en ligne comme des communautés de pratiques en ce que la place de l'apprentissage technique y est déterminant. Les différents outils cités dans cette thèse requièrent de développer des compétences spécifiques pour les utiliser. De plus, les apprentissages effectués par un nouvel utilisateur de *Construct 2*, *RPG Maker*, *Mario Maker*, *Lunar Magic*, le *BASIC* ou *Radient* ne sont pas directement transférables d'un outil à l'autre et demandent un certain temps pour se les approprier. En conséquence, cette diversité technique constitutive de la création de jeu vidéo en amateur produit un effet puissant sur la structuration sociale des communautés, qui se réunissent autour de l'utilisation d'un outil particulier ou la modification d'un jeu précis. Conformément à cette observation la place accordée aux « tutoriels » sur les sites Internet est particulièrement importante. Nos informateurs confirment qu'il s'agit là d'une dimension primordiale des communautés (au sens où l'établissement des liens entre praticiens est mû d'abord par le besoin d'apprentissage technique, ce qui n'empêche pas l'émergence par la suite d'autres types de relations). Ainsi Kevin et Gaspard témoignent-ils de l'importance des processus d'entraide dans le maintien de leur activité :

C'est clair que sans la communauté j'aurais fait quatre ou cinq petits jeux, j'en aurais eu assez et je serais passé à autre chose, mais ce mélange de jeux, ressources, tutoriels et d'échanges de toute sorte m'a motivé à rester. (Gaspard)

Au début [...] sur *RPG Maker*, vers 2002, j'avais aucune connaissance sur ce logiciel, j'ai donc pas mal recherché des tutoriels, et comme chaque forum avait son lot de [tutoriels] différents, je me suis inscrit un peu sur tous, pour éventuellement poser des questions sur des choses que je ne comprenais pas. Jusqu'au moment où j'avais moi-même assez d'expérience pour faire ce que d'autres avaient fait avant moi, c'est-à-dire créer mes tutoriels et répondre aux diverses questions. (Kevin)

La notion de communauté de pratique, selon Berry (2008), est initialement construite de manière « intuitive »¹⁶⁴ pour rendre compte de l'activité de « groupes sociaux divers [...] mettant en place dans leur organisation des espaces, des moments, des temps réservés à l'apprentissage et à l'entrée de "nouveaux venus" ». Pour reconnaître une communauté de pratique, Wenger propose ainsi quatre critères (repris par Berry 2008 : 29) : des « relations mutuelles soutenues », un « jargon », « un discours partagé qui reflète une certaine façon de voir le monde » et « une absence d'introduction préalable dans les discussions, comme si les conversations et les interactions étaient les suites d'un processus continu ». Les forums de discussion répondent-ils à ces critères ? Les relations mutuelles sont bien évidemment présentes¹⁶⁵, le jargon saute aux yeux du néophyte¹⁶⁶ et l'absence d'introduction semble être la règle¹⁶⁷. Il nous est plus difficile d'identifier une façon commune de voir le monde. Un des principaux apports de cette théorie est qu'elle renouvelle la question de l'apprentissage situé à l'aune des dynamiques sociales et « met l'accent sur l'interdépendance relationnelle entre l'agent et le monde, l'activité, le sens, la cognition, l'apprentissage et le savoir » (Berry 2008 : 20). La théorie des communautés de pratiques nous invite à garder en tête qu'« il n'y a pas d'activité qui ne soit pas située [...] l'agent, l'activité et le monde se construisent mutuellement » (Lave et Wenger 1991 : 33).

Nous concernant, la théorie des communautés de pratique a surtout pour avantage de fournir un modèle explicatif de la structuration très forte des sous-ensembles du jeu vidéo amateur vu comme un réseau. Les praticiens qui nous concernent sont avant tout des autodidactes à la recherche d'apprentissages auprès de pairs et de « plus experts » sur les forums. Ce faisant, ils développent un

¹⁶⁴ Berry (2008) cite Lave et Wenger (1991).

¹⁶⁵ Les relations au sein de ces communautés peuvent parfois en sortir. Nos informateurs témoignent de nombreuses relations amicales forgées au sein des communautés. Adrien, par exemple, a rencontré sa compagne et de nombreux amis sur son forum.

¹⁶⁶ Pour Olivier, ce sont d'ailleurs les termes techniques qui empêchent bien souvent la popularisation de la pratique de création : « il y a un vocabulaire aussi qu'est très très pointu et rien que des trucs qui sont basiques comme une "map", si tu sais pas ce que c'est tu comprends pas, un "event" pareil, des "ressources", "ressources" c'est un mot français il est utilisé de manière totalement [différente dans ce contexte] [...] et j'ai l'impression que maintenant si on a raté le train c'est très difficile de le prendre en cours de route en fait ».

¹⁶⁷ Ce n'est d'ailleurs pas toujours une pratique appréciée. Didier nous explique ainsi avoir « viré » un nouveau membre qui refusait de se présenter : « "Oh j'ai pas envie de me présenter, ça me dit rien, je vais juste poser des questions", ben je dis "au revoir" quoi. C'est pas le [service après-vente] de *Construct* ici c'est une communauté, le but c'est de créer du lien. »

jargon collectif – jargon qui dépend en partie des outils qu’ils utilisent pour créer des jeux vidéo. Par exemple, un *behavior* (comportement) est une fonctionnalité de *Construct 2*, qui ne trouvera aucun écho au sein des communautés dédiées à *RPG Maker*. Les spécificités des pratiques et les communautés se construisent réciproquement. Aussi, au cours de cette thèse, nous nous intéresserons surtout au niveau micro de l’expérience de création de l’amateur (qu’est-ce que cela implique de créer un jeu vidéo, seul devant son ordinateur, une fois le logiciel ouvert ?), mais la théorie des communautés de pratiques nous invite à considérer l’influence mutuelle de l’activité et de ces milieux créatifs. Comme nous le verrons, nos résultats nous ont conduit à étudier l’apprentissage comme pris dans le goût et en lien avec l’inscription des praticiens dans des communautés de pairs (cf. 3.4 du chapitre quatre, 3.2 du chapitre cinq et 4.1.2 du chapitre six).

3.3 Un réseau de sous-champs

Par ailleurs, le concept de sous-champs nous semble intéressant pour qualifier les éléments constitutifs du réseau jeu vidéo amateur¹⁶⁸. Dans la section précédente, nous nous opposions à l’idée de qualifier l’ensemble des communautés comme un champ – principalement parce que ce terme ne permet pas de comprendre les liens qui s’établissent entre celles-ci. Cependant, nos réticences tombent si l’on applique cette idée aux différents éléments : chaque communauté peut effectivement s’envisager comme un « espace structuré de positions » (Lahire 2001) – structuration qui passe notamment par des « règles du jeu et des enjeux spécifiques ».

À ce titre, les informateurs témoignent du fait que les rôles sociaux au sein des communautés (administrateur, modérateur, fondateur, nouveau venu, etc.) varient d’un forum à l’autre. Émile explique que chaque communauté a son propre « esprit » (plus ou moins accueillante ou élitiste, notamment). Au sein de ces champs, nous pourrions envisager que les « stratégies des agents se comprennent si on les rapporte à leurs positions dans le champ ». Par exemple, les agissements d’un participant régulier (très connu et reconnu par ses pairs) et d’un nouveau venu pourraient sans doute être expliqués au regard de leur différence de position et de capital symbolique au sein de leur

¹⁶⁸ Une autre perspective pourrait être d’envisager le jeu vidéo amateur comme un réseau de différentes scènes. Cela aurait l’avantage de montrer que différents sous-réseaux de communautés existent et qu’ils sont organisés autour d’un espace intermédiaire facilitant leur visibilité et leur unité. En ce sens, *rpg-maker.fr* peut être vu comme un espace intermédiaire central qui renvoie vers différentes autres communautés. Cependant, cette perspective est déjà comprise dans l’idée de réseaux (des nœuds peuvent être plus ou moins connectés) et elle ne permet pas de comprendre en quoi ces sous-réseaux sont déterminés par un élément commun (à savoir, comme nous le verrons dans cette section, un même processus de domination-autonomisation du champ plus vaste qu’est le jeu vidéo)

communauté. Nous noterons toutefois la proposition de Lahire (2001) d'envisager les milieux amateurs comme une limite à l'analyse en termes de champ :

il est possible de vivre dans un univers sans être possédé totalement par cet univers, par l'*illusio*¹⁶⁹ spécifique à cet univers, c'est-à-dire sans entrer dans la concurrence, sans déployer des stratégies de conquête du capital spécifique à cet univers. On peut, en effet, participer à un univers en tant que pratiquant amateur (vs pratiquant professionnel), à titre de simple consommateur (vs producteur) ou encore en tant que simple participant à l'organisation matérielle de cet univers, sans participation directe au jeu qui s'y joue. Par exemple, un individu peut s'entraîner dans un club de tennis une fois par semaine à titre de détente personnelle, sans être classé, et n'est donc pas hanté par les enjeux de concurrence existants entre tennismen professionnels. [...], Les forces qui s'impriment si puissamment sur les tennismen (professionnels, acteurs des spectacles auxquels on peut assister) n'agissent pas sur lui. (Lahire 2001 : en ligne)

La démonstration de Lahire repose sur le l'idée que la force du champ « tennis » ne s'appliquerait pas à l'amateur. Or, ce dernier s'intègre sans doute dans d'autres configurations sociales analysables comme des champs (son club, sa communauté de pratique). Certes, son entraînement hebdomadaire ne produit pas des effets de même nature que l'engagement du professionnel ; cependant, il peut lui tenir à cœur de rester bien « classé » parmi ses amis, de manière informelle. Dans notre cas, nous constatons dans différentes communautés des sélections des meilleurs jeux créés par les membres. Ainsi, pour Émile, le choix de fonder une communauté avait-il sans doute été motivé par le besoin de se « mettre en avant » auprès de ses pairs. Certes, les milieux amateurs sont, par définition, des lieux où l'implication peut être plus modéré (que dans le travail salarié, par exemple) et où il n'y habituellement pas d'échanges de capitaux économiques. Toutefois, ces espaces restent analysables depuis une théorie des champs¹⁷⁰.

Cependant, cette recherche n'a pas non plus la vocation de mettre au jour les stratégies que les amateurs emploieraient dans leurs luttes pour acquérir une bonne position dans leur champ. Le concept de champ nous intéresse en ce qu'il permet une clarification importante. Si les différentes communautés (ou différents ensembles de communautés) forment aussi des champs (nous avons vu que l'idée était applicable), comment peut-on qualifier les relations qu'ils entretiennent ? Deux réponses s'appliquent. La première, nous l'avons déjà développée : les champs sont mis en réseau et communiquent entre eux par des liens faibles (instaurés par les individus ou les forums). La deuxième réponse est par contre inédite : les différents sous-ensembles du réseau jeu vidéo amateur sont en réalité envisageables comme des sous-champs, non du jeu vidéo amateur, mais du champ plus large

¹⁶⁹ « *l'illusio* est à la fois un intérêt, un investissement et un principe de perception » (Costey 2005 : en ligne).

¹⁷⁰ Voir notamment le travail de Poliak (2006) sur les écrivains amateurs qui se situeraient « aux frontières du champ littéraire. »

du jeu vidéo dans son ensemble. Nous reprenons ici la définition du terme à Dennis (2005 : 179), qu'il établit dans le contexte des espaces littéraires, comme étant :

un espace littéraire inclus dans un espace plus vaste et placé sous la domination de celui-ci, mais qui, à certains égards et sous certaines conditions, parvient à se soustraire partiellement à son pouvoir d'imposition, ce qui se manifeste notamment par la capacité de ce sous-champ à générer sa propre structure interne et des logiques de fonctionnement qui lui sont propres. (Denis, 2005, p. 179)

Un sous-champ est donc un espace inclus dans un champ plus vaste¹⁷¹ et placé sous la domination de celui-ci. Prenons les communautés francophones dédiées à *RPG Maker* en tant que sous-champs : dans quel espace plus vaste et dominant peuvent-ils être placés ? Non pas le jeu vidéo amateur : nous avons vu qu'aucune forme de stabilité ou de hiérarchie ne s'observe entre les différentes techniques prisées des créateurs. Les éléments du réseau jeu vidéo amateur sont en fait des sous-champs du jeu vidéo¹⁷². L'historique des différentes techniques que nous avons réalisé montre bien comment chaque pratique est un sous-ensemble traversé par des dynamiques de domination ou d'imposition : la pratique populaire des listings *BASIC* ne peut exister que lorsque le marché des micro-ordinateurs prend son essor ; le *homebrew* se définit principalement par la nature pirate de son activité et dépend en grande partie du laisser-faire des industriels ; les logiciels de création sont très souvent le fait de sociétés privées (et les plus populaires, comme *Unity*, ont un modèle économique qui repose avant tout sur leur utilisation par des entreprises privées) ; le *modding* est, comme nous l'avons vu, né et a progressé suite à la volonté d'entreprises privées de faciliter la modification de leurs jeux par des amateurs (et de capitaliser sur elle) ; le *ROM hacking* doit lui aussi son existence à l'absence de réaction des ayants droit des jeux et des machines émulées et altérées ; et les éditeurs de niveaux sont directement l'œuvre de professionnels qui invitent les usagers à créer du contenu.

Les sous-champs peuvent se soustraire, au moins en partie, à ce rapport de domination (Denis 2005), en créant leurs propres structures internes et en mettant en place leurs propres logiques de fonctionnement. À ce titre, il est aisé d'observer de tels phénomènes au sein des différents domaines du jeu vidéo amateur. Adrien, Hélène et Norman ont, par exemple, créé leurs propres moyens de création (pour eux-mêmes et pour le mettre à disposition de leurs pairs) – ce qui est sans nul doute un

¹⁷¹ Marchetti (2002) applique une réflexion similaire dans le domaine du journalisme : « il s'agit de sous-espaces relationnels qui fonctionnent comme des champs en miniature. S'ils sont relativement autonomes, ce qui s'y passe dépend cependant des logiques de fonctionnement du champ journalistique et des relations avec les espaces médiatisés. »

¹⁷² Nous ne désignons pas, à dessein, le jeu vidéo commercial ou professionnel comme étant le champ plus large, mais bien le jeu vidéo sous toutes ses facettes. Non seulement le jeu vidéo amateur ne pourrait pas être « intégré » au jeu vidéo commercial. Mais aussi cela invisibiliserait tous les autres types d'agents possibles (notamment la presse spécialisée, qui joue un rôle important dans la distribution des listings *BASIC*).

signe d'autonomisation. Par ailleurs, la riche histoire des communautés dédiées à *RPG Maker* doit beaucoup, pendant les années 2000, au piratage (et à la traduction amateur) du logiciel qui n'était initialement destiné qu'au marché japonais. Les concours de création et les sélections de meilleurs jeux évoqués plus haut peuvent se comprendre comme un puissant moyen d'autonomisation : ce sont les pairs du sous-champ qui décident des critères de légitimité et qui s'échangent des capitaux symboliques, et non des agents du champ plus général du jeu vidéo. D'autres techniques sont au contraire plus visiblement dominées – au sens de dépendantes. C'est par exemple le cas des éditeurs de niveau : *Mario Maker* intègre non seulement des moyens limités de créer des niveaux de Mario, mais aussi la seule possibilité de diffuser ses créations à ses pairs en ligne. De plus, si Nintendo décide de réaliser une mise à jour pour ajouter ou supprimer une certaine fonctionnalité, le créateur amateur n'aura aucun moyen de s'y opposer.

Le concept de sous-champ est finalement apte à cadrer de manière assez souple les milieux dans lesquels les amateurs inscrivent leurs pratiques. Il vient en réalité offrir une voie médiane entre les deux paradigmes écartés dans le premier chapitre, ceux de la convergence et de la résistance. En reconnaissant la subordination relative des différents sous-champs à l'ensemble plus large que représente le jeu vidéo, nous nous donnons les moyens d'observer ce que les amateurs font avec des outils qui leur sont en partie imposés. En y articulant l'autonomie relative des différents individus et des groupes, nous nous permettons aussi de reconnaître la capacité des amateurs à définir le cadre et le sens de leur activité. Surtout, cela nous aide à comprendre en quoi les différents ensembles du jeu vidéo amateur s'intègrent dans un même ensemble plus global.

Enfin, il nous faut mentionner que si actuellement le jeu vidéo amateur est pour nous intelligible en tant que réseau de sous-champs, il est tout à fait envisageable qu'il devienne à terme un seul et même sous-champ ou une seule et même scène, à la faveur d'un renforcement des liens entre ses parties ou de la création d'un espace de médiation à l'intersection de celles-ci. À ce titre, le début des années 2000 a été le théâtre d'une tentative inaboutie d'institutionnalisation du jeu vidéo amateur en France – initiative inédite¹⁷³, à notre connaissance, en francophonie.

En 2001, le magazine *GamePlay RPG* crée une rubrique spécifique aux « jeux amateurs », intitulée « games creator ». Les milieux francophones dédiés à *RPG Maker* développent progressivement un intérêt considérable pour cette publication, car il s'agit du seul endroit où ces praticiens avaient une chance de voir leurs créations traitées. Cette rubrique se focalise plus

¹⁷³ Il semblerait que d'autres associations dédiées au jeu vidéo amateur aient existés dans les années 2000, dont l'Association des Jeux Vidéo Amateurs (AJVA) et Relite. Cependant, les traces existantes sur Internet sont insuffisantes et demanderaient une enquête de terrain spécifique pour saisir les enjeux et la portée de ces différentes associations.

précisément sur les « RPG amateurs », sans distinction selon les techniques de création. C'est, à notre connaissance, une façon rare sinon unique de traiter ce sujet dans la presse spécialisée¹⁷⁴. De plus, le principal rédacteur de « games creator », connu sous le pseudonyme Neowap, fonde par la suite un forum Internet nommé *Games Creators Network* puis une association sans but lucratif (loi française 1901) dont le but, selon ses statuts, est de « favoriser, développer et promouvoir l'informatique et la création de jeux vidéo amateur¹⁷⁵. » Si, à l'heure actuelle, le nom de domaine *games-creators.org* semble être laissé à l'abandon, on peut retrouver certaines traces du site¹⁷⁶ qui témoignent d'une activité s'étant tarie autour de 2008. Un des derniers articles ajoutés en ligne est d'importance, puisqu'il s'agit de comptes-rendus d'une table ronde dédiée au « jeu vidéo amateur » s'étant tenue dans l'espace conférence du Festival du Jeu Vidéo¹⁷⁷ à Paris le 27 septembre 2008¹⁷⁸. La table ronde réunit divers créateurs amateurs et responsables de sites communautaires (dont Christophe Garrigue, de Games Creators Network). Un des intervenants, Nicolas Briere (présenté comme le créateur du projet inachevé *Son Of Destiny*) évoque par ailleurs une précédente table ronde sur le même sujet en 2007 au sein du même festival (dont nous n'avons pas retrouvé trace) et tente d'orienter les questions du public vers « l'esprit jeu vidéo amateur » plutôt que sur « les débouchés professionnels » de l'activité des amateurs.

Ces différents éléments – une chronique régulière, une communauté dédiée, des tables rondes de praticiens au sein d'un festival¹⁷⁹, la revendication d'un « esprit » particulier – constituent les signes d'une volonté chez différents acteurs de formaliser l'existence d'une pratique du jeu vidéo amateur sans s'arrêter aux différentes techniques. Cette volonté, cependant, n'a pas porté ses fruits en francophonie, tant les différentes communautés semblent encore aujourd'hui dispersées. Pour autant, notons tout de même que le concours Alex d'Or interne aux communautés *RPG Maker* s'est ouvert

¹⁷⁴ Quand les autres publications traitent de ces sujets, c'est généralement dans une rubrique consacrée au *homebrew* (cf. par exemple la rubrique présente dans *Pix'n Love*), ou encore dans un hors-série sur le thème de la professionnalisation (Hors Série de *Canard PC* en 2017) ou lors du succès d'un *fangame*.

¹⁷⁵ Source : « Games Creators Network », *net1901*, URL : <http://www.net1901.org/association/GAMES-CREATOR-NETWORK-G.C.N.,322144.html>, consulté le 1 décembre 2019.

¹⁷⁶ Notamment à cette URL : <http://yumenokaze.free.fr/vrac/gcn/newskin/20090129/Accueil.html>

¹⁷⁷ Ce festival annuel s'est tenu de 2006 à 2010 avant de fusionner avec le Paris Games Week, festival lui aussi annuel mais toujours en activité à ce jour.

¹⁷⁸ Une captation vidéo, malheureusement de mauvaise qualité et ne permettant pas la compréhension de tous les propos, a été réalisée. Savioz Arnaud, 2008, « La création de jeu vidéo en indépendant ou amateur », Festival du Jeu Vidéo 2008, captation de conférence, URL : <https://vimeo.com/1832759>, consulté le 11 novembre 2019.

¹⁷⁹ Il semblerait aussi que l'association ait tenu un stand à la Japan Expo de 2006. Source : « Dirty Conscience à Japan Expo », *Dirty Conscience*, URL : <http://dirty.conscience.free.fr/news.php?lire&news=47>, consulté le 4 décembre 2019.

pour la première fois en 2019 à tous les logiciels de création. De plus, quelques sites récents jetant des ponts entre les techniques créatives ont récemment vu le jour¹⁸⁰.

Une autre initiative a pu être observée aux États-Unis, de la part des participants à la *Pirate Kart IGF 2012*. Cette compilation de jeux vidéo était le fait de créateurs¹⁸¹ fréquentant la communauté *glorioustrainwrecks.com*. Lors de l'édition 2012 de l'*Independent Game Festival* (festival organisé par une entreprise privée), les auteurs devaient déboursier la somme de cent dollars pour que leurs jeux soient évalués par le jury. Une barrière financière qui, de fait, excluait les amateurs, jugèrent les participants. Ils se sont donc donné quarante-huit heures pour créer cent jeux, qu'ils ont ensuite compilés pour les présenter de manière collective. C'était aussi une manière de protester contre la monotonie du milieu indépendant qui ne profitait de sa liberté que pour créer de nouveaux jeux certes différents graphiquement, mais trop lisses à leurs goûts. Le terme même de « Pirate Kart » est une référence aux jeux créés en *homebrew* et circulant sur disquette aux États-Unis, de manière illégale. Aussi, il est possible de lire cet événement comme l'affirmation – certes ponctuelle – de l'existence d'une pratique de création de jeux vidéo (sans distinction des outils de création utilisés) qui ne réponde pas aux standards professionnels.

Enfin, notons le cas particulier des *doujin games* ou *doujin soft* au Japon, qui représente potentiellement un cas, unique à notre connaissance, d'un champ ou d'une scène nationale de jeux vidéo amateur. En effet, les développeurs *doujin* se regroupent sous une même appellation, sans distinction selon les techniques utilisées lors de la création. Le terme même de « doujin » vient de la traduction japonaise du terme anglais « circle » : les amateurs japonais forment des cercles de pairs (habituellement autour de trois personnes, mais il peut y avoir des « cercles » de toutes tailles, voire d'une seule personne) pour créer des jeux en dehors ou à la frontière de la sphère commerciale. Initialement, le terme est issu des cercles de lecture et d'écriture de littérature (Lam 2010). À l'heure actuelle, le terme « doujin » est surtout utilisé pour désigner l'énorme production de mangas amateurs au Japon.

Du côté des jeux vidéo, la pratique a commencé dans les années 1980 avec la sortie des premiers ordinateurs domestiques japonais tels que les *pc-8001*, *pc-8801*, *pc-9801*, et *MSX standard* (Picard, 2013)¹⁸². Depuis les années 1980, les *doujin games* seront très liés aux mangas amateurs en étant notamment distribués au Comic Market, une convention de manga bisannuelle réputée pour

¹⁸⁰ Exemples : *Game Dev Alliance*, URL : www.gamedevalliance.fr ; *Créer son jeu*, URL : www.creersonjeu.fr.

¹⁸¹ Les participants agissent tous alors en tant qu'amateurs, bien qu'ils puissent être professionnels ou artistes en dehors de ce projet.

¹⁸² Certains ordinateurs, comme le *PC-9801* a vu sa durée de vie prolongée par la forte activité des développeurs de « doujins » jusque dans les années 1990, avant que le système d'exploitation Windows s'impose et que la pratique continue sur d'autres machines.

accueillir environ 500 000 visiteurs à chaque édition, et créée en 1975. Deux autres modes de distribution coexistent à l'heure actuelle : il existe des chaînes de magasins spécialisés dans la distribution de ces jeux amateurs, ainsi qu'une plus faible activité de distribution en ligne.

Cependant, il nous est difficile d'appliquer la catégorie « jeu vidéo amateur » aux *doujin games*, tant certains critères semblent reposer sur des formalisations culturelles différentes¹⁸³. Ainsi les *doujin games* sont-ils habituellement vendus à un prix moyen de huit dollars. Quentin, Japonais et fin connaisseur des communautés *doujin* et de *RPG Maker*, nous explique ainsi en entretien que le paiement est une forme de « remerciement » adressé au créateur et non une rétribution. Il témoigne aussi de sa perplexité devant les débats observés en francophonie sur la pertinence du fait de vendre son jeu : « Du coup, moi j'ai jamais compris en fait ce qu'est un jeu amateur pour un français. »

Hichibe et Tanaka (2016) ont produit le seul véritable travail scientifique consacré spécifiquement à cet objet¹⁸⁴, travail qui consiste en une étude du champ dans la tradition de la sociologie bourdieusienne. Ils montrent que seule une faible partie de ces développeurs vivent de leur art¹⁸⁵. Une autre différence majeure est liée aux contenus des jeux : les *doujin games* sont réputés pour être en grande partie des jeux aux contenus érotiques ou pornographiques (certains magasins d'Osaka disposent d'ailleurs leur rayon de *doujin games* à côté des films pornographiques) – or nous n'avons jamais observé de jeux vidéo amateur pornographiques sur notre terrain au cours des dernières années. Il nous semble donc difficile de nous avancer à ce stade sur la possibilité d'étendre nos catégories compréhensives développées dans ce travail au cas du Japon.

¹⁸³ Par ailleurs, si le jeu vidéo amateur japonais est longtemps resté une pratique isolée et se déroulant dans son propre écosystème, il est à présent sujet à une influence occidentale de la part d'entreprises commerciales qui cherchent au Japon de nouveaux clients (dont *Unity*, célèbre *game engine* chez les *indies occidentaux*, et la plateforme de distribution en ligne *Steam*). Le mémoire de master de Vogel (2017) est une recherche particulièrement intéressante sur le sujet, car il s'interroge sur ce tournant en cours de la pratique, et montre en quoi les influences extérieures calquent parfois trop vite sur le *doujin* un référentiel de jeu vidéo « indépendant » (*indie games*) venu des États-Unis et qui n'est pas neutre culturellement. Vogel cherche alors à déterminer ce que cela modifie chez les praticiens en termes de motivation et comment ce tournant est caractérisé par une réorientation de productions japonaises vers un marché globalisé — ce qui ne se fait pas sans résistance de la part de certains développeurs amateurs japonais. On peut aussi lire chez Tanaka et Hichibe (2016) un questionnement sur l'influence de la globalisation sur les *doujin games*, la question étant de savoir si ces jeux vont de plus en plus être réalisés en raison des ambitions commerciales de leurs auteurs. Au sujet des effets de la globalisation, voir aussi le documentaire *Branching Paths* (Ferrero 2016). On y apprend aussi que si considèrent que l'on peut rester un développeur « *doujin* » en gagnant de l'argent, d'autres leur refusent cette appellation.

¹⁸⁴ Enfin, signalons que les utilisateurs de *RPG Maker*, compris comme faisant partie du champ du « *doujin* » ont aussi été étudiés dans leurs motivations par Kenji Ito (2005). Cependant, ce dernier auteur s'est focalisé quant à lui sur les possibilités qu'offrent l'amateurisme et l'absence d'ambition commerciale, telle qu'une plus grande diversité dans le propos ou l'expression personnelle.

¹⁸⁵ Pour Hichibe et Tanaka, il faut distinguer les « *hobbyists/crafters* » et des « *indies* » au sein de ces *doujins* — ce qui revient à dire qu'il y a des amateurs qui souhaitent ou non devenir professionnels.

4. Approche pragmatique : un régime d'expérience

Pour rendre compte de sa grande diversité et de son éparpillement sur le plan social, nous avons défini le jeu vidéo amateur comme un réseau à liens faibles de sous-champs structurés en communautés de pratiques. Ce cadre général établi, rapprochons-nous de l'objectif de cette thèse en passant à une analyse pragmatique et tentons de définir si et en quoi les praticiens de ce réseau sont à approcher comme partageant une *même* expérience. Relisons Huhtamo (2003 : 116) à rebrousse-poil : il y aurait peu de similitudes entre les hackers du MIT et les *modders* des années 2000, selon l'auteur. Certes l'époque, les outils techniques et les références culturelles de ces deux ensembles sont différents. Mais alors, reste-t-il quelque chose de commun à leurs pratiques ? Et élargissons cette question aux programmeurs, aux utilisateurs de logiciels de création et d'édition de niveaux, aux *ROM hackers* et aux développeurs *homebrew*.

Pour répondre à cette question, nous allons d'abord montrer en quoi les catégories techniques telles qu'elles sont généralement présentées (et telles que nous les avons reprises jusqu'ici) ne laissent en rien présager de types d'expériences différents, mais nous renseignent plutôt sur l'existence de logiques transversales caractérisant l'ensemble de l'expérience des praticiens. Ensuite, il nous faudra définir ce qu'on appellera le « régime d'expérience » de création de jeux vidéo amateur – notamment au regard des travaux se référant à cette notion.

4.1 Des spécificités locales aux logiques transversales

Existe-t-il des éléments nous autorisant à penser que les différentes pratiques que nous avons présentées relèvent d'un même type d'expérience ? D'abord, tous les amateurs dont il est question dans cette thèse créent des jeux vidéo, ou des fragments de jeux vidéo. « Le jeu vidéo » est sans aucun doute une acception qui peut recouvrir une série de variations importantes, si l'on considère les jeux vidéo dans leur diversité de modes de consommation (arcade, console, ordinateur, téléphone, etc.), ou de genres et thématiques (*FPS*, *MOBA*¹⁸⁶, *RPG*, etc.). Comment dès lors définir ce qu'est un jeu et ce qu'est jouer ? Nous aborderons frontalement cette question centrale des études du jeu vidéo dans le chapitre cinq. Pour le moment, nous nous contenterons d'affirmer qu'il y a quelque chose qui nous apparaît intuitivement comme étant « le » jeu vidéo et l'on considérera en retour la possibilité qu'il y ait quelque chose nommé « la » création de jeu vidéo.

¹⁸⁶ *MOBA* est l'acronyme de *Multiplayer Online Battle Arena* et désigne un genre vidéoludique dans lequel deux équipes de joueurs cherchent à détruire la base de leurs adversaires. Le représentant du genre le plus populaire est *League of Legends*.

De surcroît, tous les créateurs amateurs qui nous intéressent doivent utiliser des outils informatiques. Que partagent ces outils informatiques et que peuvent-ils produire de commun pour qui les utilise ? La présentation de la pratique de programmation utilisant des langages de différents niveaux, ainsi que de la variété des logiciels de création plus ou moins spécialisés ou généralistes, a mis en évidence la tension entre le besoin de passer par des outils informatiques qui facilitent la création et le projet de maîtriser l'ensemble du processus créatif. Par extension, cette dynamique se retrouve en réalité aussi dans les autres catégories : il existe par exemple différents degrés de facilitation dans le *homebrew* et la modification de jeu. Par ailleurs, en dehors du fait qu'ils accompagnent un jeu, les éditeurs de niveau sont en tout point identiques avec les logiciels de création les plus spécialisés. Cette tension entre simplification et maîtrise de la création n'est pas visible qu'entre les différents sous-ensembles du jeu vidéo amateur, mais au sein des trajectoires de mêmes personnes, comme nous l'avons rapporté dans la section précédente.

De plus, les pratiques du *modding* du *ROM hacking* ainsi que les éditeurs de niveaux proposent aux praticiens un processus de création d'un jeu depuis un ensemble d'éléments déjà existants et fonctionnels. Il s'agit soit de partir d'un jeu vidéo tel qu'il a été commercialisé et que l'on va pouvoir modifier, soit de mettre à plat les différents éléments constitutifs d'un jeu pour réaliser ses propres créations. Cette logique de manipulation d'éléments vidéoludiques préexistants se retrouve à nouveau dans toutes les pratiques : les logiciels spécialisés ou généralistes mettent à disposition des utilisateurs des fonctionnalités qu'ils n'auront pas besoin de programmer. Au sein même de la programmation, l'utilisation de langages de haut niveau suppose aussi l'usage de routines préprogrammées. Cette logique répond en réalité à la précédente, celle de la tension maîtrise-simplification, mais s'exprime ici du point de vue des possibilités expressives des différents dispositifs. Elle a pour conséquence concrète que l'on peut autant retrouver, au sein de chaque sous-ensemble de jeux vidéo amateur, des œuvres issus de franchises préexistantes (que l'on rangera sous la dénomination de *fangame*) que des œuvres originales.

Prenons maintenant un exemple précis. Parmi les outils de création que nous avons présentés dans ce chapitre, certains sont en réalité très difficiles à classer distinctement dans une des catégories. *OpenBOR* (aussi appelé *Beats of Rage*) – dont nous avons déjà parlé dans le chapitre deux (point 3.2), représente un cas limite. Ce logiciel de création de *beat'em up* permettant de développer des jeux à destination de la *Dreamcast* a été réalisé par une équipe d'amateurs, *Senile Team*, qui le présente ainsi sur son site Internet :

Beats of Rage is a customisable video game engine made by Senile Team and inspired by Sega's classic Streets of Rage series. With Beats of Rage, users can create their own beat 'em up games – no programming experience required!¹⁸⁷
This moddable, open source engine was ported to over a dozen platforms and sparked the revival of the scrolling beat 'em up genre with over 100 community-developed mods.¹⁸⁸

Ce logiciel est l'exemple même de cas limite qui fait voler en éclat les catégorisations exposées plus tôt. *OpenBOR* est tour à tour présenté comme un « moteur personnalisable » et comme un « moteur open source *moddable* ». Concrètement, il s'agit d'un logiciel directement inspiré du classique *Street of Rage* de Sega, que les utilisateurs peuvent modifier et personnaliser. Une fois cette personnalisation effectuée, ils peuvent exporter leur jeu de manière à le rendre disponible sur *Dreamcast*, ce qui en fait un jeu *homebrew*. Signalons par ailleurs que si son utilisation ne requiert pas de programmation, les créateurs du logiciel – des amateurs – ont bien dû programmer cet outil. Voici donc typiquement l'exemple d'un logiciel rendu inclassable – ici par ses auteurs mêmes : faudrait-il l'aborder en tant que logiciel de création spécialisé dans un genre ? Ou comme un projet non autorisé d'éditeur de niveau de *Streets of Rage* ? Comme un outil de *modding* ? En tant que projet *homebrew* ? Le fait que ce logiciel ne nécessite pas de programmation de la part de ses futurs utilisateurs doit-il nous faire revoir notre définition du *homebrew*, dont nous avons présenté la démarche de rétro-ingénierie comme étant une des spécificités essentielles ? En définitive, nous ne voyons pas en quoi catégoriser *OpenBOR* (comme relevant du *modding*, de *homebrew*, d'éditeur de niveau ou de logiciel de création) nous guiderait dans la compréhension de l'expérience de ses utilisateurs. Au contraire, pour la saisir, il serait préférable d'être en mesure de prendre en compte sa référence à un jeu connu et la possibilité de s'en éloigner, sa simplification du processus créatif et l'effort technique que sa création a représenté, la possibilité de reprendre des éléments préconstitués et de les modifier. Par ailleurs, comprendre le jeu vidéo amateur comme un ensemble permet de se laisser la possibilité de comprendre comment ce logiciel précisément peut prendre place parmi un ensemble de moyens utilisés par un même praticien.

Ce constat ne s'arrête pas à quelques cas limites et les mêmes questions se posent fréquemment face à de multiples objets. C'est le cas de *Pinball Construction Set* dont le statut de « logiciel » pourrait très bien être contesté pour le rapprocher des éditeurs de niveaux à la manière d'un *Mario Maker*. De la même manière, que faire de *MegaMaker*, cet outil de création de niveaux,

¹⁸⁷ « *Beats of Rage* est un moteur de jeu personnalisable créé par la Senile Team et inspiré de la série classique de *Streets of Rage*, de Sega. Avec *Beats of Rage*, les utilisateurs peuvent créer leurs propres *beat'em up* – aucune expérience en programmation n'est requise ! » Source : « What is Beats of Rage? », *Senile Team*, URL : <https://www.senileteam.com/beatsofrage.html>, consulté le 5 décembre 2019.

¹⁸⁸ « Ce moteur de jeu modifiable et open source a été porté sur une douzaine de plateformes et a suscité le renouveau du genre *beat'em up* avec plus de cent mods développés par la communauté. » Source : « The Senile Team History », *Senile Team*, URL : <https://www.senileteam.com/about.html>, consulté le 5 décembre 2019.

produit par des amateurs et inspirés de la franchise *MegaMan* ? Puisqu'il n'accompagne pas de jeu officiel *MegaMan*, faut-il lui préférer le statut de logiciel plutôt que d'éditeur de niveaux ? Comment classer *NESmaker*¹⁸⁹, un logiciel de création de jeux *homebrew* pour la *NES* de Nintendo, et qui est livré avec une cartouche vierge de manière à pouvoir disposer d'une version physique de son propre jeu ? Que faire encore de la possibilité de modifier les jeux créés via certaines versions du logiciel *RPG Maker*¹⁹⁰ ?

Nous le voyons, si la catégorisation exposée trouvait quelque pertinence pour rendre compte des différentes dynamiques de structuration sociale et pour les comprendre sur le plan historique, elle n'est pas pertinente pour l'analyse de l'expérience de création. Certes, il y a ici et là des spécificités techniques liées à une situation particulière. Le fonctionnement d'une *Dreamcast* est différent de celui d'une *Atari 2600* et les actes à poser pour créer des jeux sur ces deux machines s'annoncent différents. Pareillement, on ne crée pas tout à fait un *mod* comme un *ROM hack* ou comme on crée un niveau de *Trackmania*. Pour autant, si les actes posés sont différents, ils sont traversés par des processus et logiques communs, sur lesquels nous nous concentrerons dans cette thèse.

4.2 Des techniques, des amateurs, un régime d'expérience

Notre objectif est, nous l'avons dit, d'étudier l'expérience de création de jeux vidéo amateur. Nous proposons de cadrer ce but avec la notion de « régime d'expérience ». Cette expression a été introduite dans les études du jeu par Triclot dans son livre *Philosophie du jeu vidéo* (2011) et lors d'un article suivant (2012). Pour Triclot, la caractéristique du jeu vidéo est sa « spécificité

¹⁸⁹ Voir à ce sujet le documentaire « *The New 8-bit Heroes* » (Granato 2017). Ce dernier prend pour objet principal son propre auteur et son rêve d'enfance de créer son propre jeu vidéo sur *NES*. Il met en scène ses deux ans de recherche et de développement du projet, les difficultés liées au manque de financement, aux limitations techniques, etc. Si l'on peut regretter que ce documentaire semble intégré à une stratégie promotionnelle (sa sortie accompagne celle du jeu et d'un logiciel de création, *NesMaker*), il semble toutefois être le seul à avoir été réalisé à ce jour sur cette thématique du *homebrew*. De plus, la première moitié du documentaire a l'intérêt d'être largement constituée d'interviews de personnes issues des communautés dédiées au *homebrew NES* aux États-Unis.

¹⁹⁰ Notons par ailleurs que certains outils affichent eux-mêmes la volonté de se situer au confluent des diverses techniques. *Pico-8*, un logiciel venant du Japon, mais populaire à l'international, se présente comme une « fantasy console » (console imaginaire) et représente un cas très intéressant. Il s'agit en fait d'un logiciel de création qui superpose toute une série de références au jeu vidéo amateur. Un logiciel de création tente généralement d'être le moins limité possible (ou se prétend comme tel), alors que *Pico-8* fait le pari inverse. En tant que console imaginaire, la *Pico-8* a des limites très strictes (mémoire de 32k, 16 couleurs, définitions de 128x128, 4 canaux sonores, etc.). La création se présente donc quelque part entre le *ROM hacking* et le *homebrew*. Les fichiers de jeux créés peuvent être enregistrés sous format image représentant une disquette, et le site du créateur lexaloffle.com propose de jouer aux jeux disponibles sur le « BBS » en référence aux réseaux préexistants à Internet. Le logiciel contient des outils créatifs pour les images et les sons, mais requiert la programmation en Lua. Le novice est cependant incité à commencer par modifier des jeux existants puisque tout jeu distribué donne accès à son code – renouant ainsi avec l'ère du *BASIC*.

computationnelle » : « Au fond, c'est toujours la machine de calcul qui engendre les univers ludiques » (Triclot 2011 : 97). L'auteur s'attarde peu à définir cette spécificité qui fait l'unité du jeu vidéo, mais cherche à qualifier différents régimes d'expérience propres à différents lieux :

Sur ce fond commun se déploient plusieurs grands régimes d'ajustement au dispositif du jeu. Les régimes d'expérience varient dans l'usage des plaisirs, dans les jouissances qu'ils parviennent à extraire de l'objectivité essentielle de la machine. Pour que des expériences du jeu prennent corps, il leur faut à chaque fois un milieu favorable : des lieux particuliers, des formes et des genres, des gammes de machines, des publics... (Triclot 2011 : 97)

Il emprunte la notion de régime à Christian Metz, notion mise au point pour tenter de comprendre l'état du spectateur de cinéma (Metz parle alors principalement de « régimes de perception ») :

« Le désir a ses régimes », écrivait Christian Metz à propos du cinéma, « réglages qui ne sont pas faciles à mettre au point, qui doivent d'abord être longuement rodés [...], réglages que l'évolution sociale a produits et qu'elle défera pour d'autres » (Metz, 1977, p. 114) (Triclot 2012 : en ligne).

Le « régime d'expérience vidéoludique » décrit donc, chez Triclot, un rapport homme-machine, mû par le désir, singulier (se distinguant d'autres régimes), et qui dépend d'un ensemble de réglages techniques, sociaux, culturels et esthétiques. Triclot s'attache alors à détailler trois régimes d'expérience particuliers : le jeu d'université, le jeu d'arcade et le jeu de salon. Cette approche cherche à comprendre le jeu en situation et en conséquence distingue des types particuliers d'écosystèmes particuliers. En mettant l'accent sur le désir et surtout les réglages, elle permet de penser non seulement le joueur comme dépendant du contexte et de facteurs qui lui sont extérieurs, mais lui ménage aussi sa part responsabilité de dans son appropriation de ces conditions.

D'aucuns pourraient remettre en cause la focale des régimes d'expérience étudiés par Triclot en cherchant à pointer les spécificités de l'arcade telle qu'elle est vécue dans différents territoires et leurs cultures. Mais dans ce cas, où s'arrêter ? Une situation de jeu spécifique ne serait-elle jamais généralisable ? Au contraire, l'idée de « régime d'expérience » est féconde dans une optique de compréhension de l'activité des joueurs que cherche à établir Triclot en ce qu'elle propose un niveau intermédiaire de généralisation d'un type d'expérience. Il n'y a plus uniquement « le » jeu vidéo, mais le jeu vidéo d'université, d'arcade et de salon.

D'autres ont repris cette idée. C'est notamment le cas de Koster (2013), qui recourt autrement la notion : ce dernier met au jour deux régimes d'expérience vidéoludiques que sont la « maîtrise » et « l'immersion ». Ce faisant, la recherche de Koster débouche sur des niveaux d'expériences liées au jeu qu'il considère être des « formes d'engagement social » (Koster 2013 : 32). Koster retient finalement ce qui fait la puissance de la notion de régime d'expérience. D'abord, la notion de « régime » vient caractériser un ensemble de réglages et de conditions qui rendent possible une

expérience. Ces conditions-là sont produites, selon Triclot suivant Metz, par le monde social. Ensuite, l'expérience « par définition, caractérise [...] l'impact affectif et intime d'une situation sur la sensibilité personnelle, ou bien l'intériorisation régulière des contraintes d'une activité qui rend son exercice plus familier à l'individu. » (Koster 2013 : 57). Mise ensemble, la notion de régime d'expérience propose un jeu entre conditions extérieures et intérieures au sujet jouant.

Nous concernant, l'analyse des matériaux empiriques va mener à considérer la création de jeux vidéo amateur en tant qu'un de ces grands régimes d'expérience et d'ajustement au dispositif du jeu. En effet, nous rendrons compte dès le chapitre prochain de l'ancrage fondamental de la volonté de créer dans le plaisir de jouer. Et plus encore, nous envisagerons la création comme une manière de travailler son goût pour le jeu. Ce faisant, notre démarche s'inscrit dans celle de Triclot, mais s'en démarque aussi. D'abord, il s'agira bien de comprendre l'expérience *créer* un jeu et non directement une forme de jeu – il s'agira donc pour nous d'établir un régime d'expérience de *création* de jeux vidéo amateur. Ensuite, nous nous intéresserons moins – en dehors de ce que ce présent chapitre a proposé – aux conditions objectives et sociales rendant possible l'expérience des acteurs. Nous nous focaliserons sur le plan subjectif, sur l'expérience vécue par les amateurs. De plus, nous chercherons à rendre compte de la manière dont nos informateurs pratiquent la création (et en quoi, de cette façon, ils pratiquent leur ajustement au jeu). C'est pourquoi nous n'endosserons pas l'héritage psychanalytique de certaines notions utilisées par Triclot et Metz, comme celle du désir – au profit, nous le verrons, de la notion du goût telle qu'entendue par la sociologie pragmatique et qui nous semble mieux à même de déplier et de rendre compte des mécanismes du plaisir en tant que fruit d'une pratique.

Ainsi précisé, notre étude de la création de jeux vidéo amateur comme relevant d'*un* régime d'expérience a pour effet de reléguer au second plan les spécificités locales de telle technique ou de telle communauté (la nostalgie supposée de telle groupe, l'utilisation illicite d'une machine propriétaire, l'usage d'un tel langage de programmation)¹⁹¹. Ces critères spécifiques se trouveront subordonnés à notre modèle compréhensif général et seront ainsi compris au regard de celui-ci.

5. Conclusion

Au cours de ce chapitre, nous avons précisé notre conception du jeu vidéo amateur en tant qu'ensemble, sur le plan de sa structuration sociale et de l'expérience à étudier. Nous avons établi que,

¹⁹¹ Cependant, nous ne nions en aucune manière l'utilité et la pertinence de proposer, à la suite de ce travail, des régimes d'expériences spécifiques de manière à rendre compte des imbrications du jeu vidéo amateur avec des facteurs sociaux, culturels et techniques. Une piste possible consisterait à repartir des espaces, à la manière de Triclot,

pour nous, « le jeu vidéo amateur » désigne, depuis une perspective générale et surplombante, un réseau à liens faibles de sous-champs du jeu vidéo structurés en communautés de pratiques et dont on peut décrire l'expérience de création de jeux vidéo comme relevant d'un même régime. Dans la suite de ce travail, nous nous attacherons à comprendre cette expérience.

Ces cadrages préalables étaient nécessaires à la bonne compréhension de nos ambitions de recherches ainsi qu'aux possibilités de généralisation de nos résultats. En ayant révélé les liens qui existent entre différentes sphères qui peuvent paraître dispersées et qui semblent s'ignorer mutuellement, nous avons en réalité effectué une première étape de théorisation importante. En effet, à partir du prochain chapitre, nous allons chercher à rendre intelligible l'expérience du jeu vidéo amateur. Nous aurons recours aux témoignages de différents informateurs, qui nous serviront pour analyser leur vécu. Ceux-ci pratiquent et ont pratiqué la création de jeux vidéo en amateur en utilisant une diversité d'outils techniques et en participant à divers forums de discussion en ligne. Leur expérience devra se comprendre comme étant située techniquement et socialement au regard de l'ensemble plus vaste du jeu vidéo amateur tel que nous l'avons défini.

Interlude : quelques sensations de game jam

Du 31 mars au 2 avril 2017, j'ai participé à ma première (et unique) *game jam* de 48 heures : la *blending jam*, qui se déroulait dans la région bruxelloise. J'y ai été invité par un des organisateurs, que j'avais rencontré lors d'un atelier organisé pour *Arts & Publics*. En m'y rendant, je souhaite évaluer la pertinence de systématiser des observations sur les *game jam* dans le cadre de ma thèse. Je conclurai bientôt que chercher à déboucher sur des résultats généralisables me ferait « partir pour une seconde thèse », alors que le travail de rédaction a déjà commencé. Malgré tout, cette expérience a donné lieu à une série d'observations qui ont marqué mon cheminement.

Sur le plan social, d'abord, cette *game jam* était intéressante en ce qu'elle était un lieu de rencontre au confluent de plusieurs sphères. J'y ai moi-même invité un graphiste professionnel, avec qui j'avais travaillé sur un atelier de médiation culturelle. Je souhaitais en fait former un binôme avec quelqu'un qui connaissait mon niveau de compétence tout relatif. Le dispositif *game jam*, pendant laquelle il faut produire un résultat jouable en deux jours, a quelque chose de très intimidant. Je savais qu'y seraient présentes des personnes diplômées en dessin ou en programmation. La peur de ne pas pas être assez compétent fait partie de l'expérience. Je note dans mon carnet, à propos d'un « développeur *Unity / C Sharp* » que je rencontre sur place : « Je ne me sens pas légitime en face [de lui]. Il a appris ce qu'il sait en cours, il est formé, il a un diplôme. Lui c'est un développeur, moi je fais des jeux. » Sur la quarantaine de participants, j'y croise aussi plusieurs autres personnes avec qui j'ai travaillé dans le milieu associatif (un musicien, un travailleur dans une institution culturelle) ou dans le milieu universitaire, ainsi qu'une future médiatrice culturelle qui a déjà assisté à un cours ponctuel que j'ai donné chez *Interface 3* (institut de formation technique à Bruxelles). Nous décidons sur place de faire équipe avec l'ASBL du Ludilab, qui va se charger de créer un jeu de société¹⁹² lié au jeu vidéo que nous concevons avec Cédric. De plus, les organisateurs de la *jam* insistent plusieurs fois sur l'opportunité de présenter les projets créés lors de la *jam* au Festival international du film fantastique de Bruxelles (Biff). Je griffonne dans mes notes : « Il y a quelque chose du monde professionnel dans cet évènement. » Un participant, avec qui je discute de l'organisation des *jams* comme lieu de « travail », me reprend alors pour me dire qu'il s'agit d'un « travail *volontaire* » – soulignant par là la part de plaisir – y compris pour ceux qui sont déjà des professionnels du jeu vidéo. Cette hypothèse demanderait à être confirmée, mais il me semble que la *game jam*, sert autant de lieu de *passage* du monde amateur vers le monde professionnel que de lieu de transit où les professionnels viennent retrouver des conditions pratiques qui favorisent ou renouvellent un rapport passionnel à la création.

¹⁹² « Tout en Hun 1 », *itch.io*, URL : <https://studioshun.itch.io/tout-en-hun1>, consulté le 10 juin 2019.

Sur le plan de la pratique de création en elle-même, j'ai vécu cette *game jam* comme un dispositif temporel assez particulier. Même en utilisant des logiciels de facilitation, la création d'un jeu vidéo reste une activité du temps long. Nombreux sont les amateurs qui éprouvent d'ailleurs des difficultés à rester motivés pendant plusieurs années de réalisation. Le dispositif de la *game jam* fait le pari du temps extrêmement court : il impose de déboucher sur un prototype en deux jours. Au cours de ces quarante-huit heures, il apparaît stratégique d'en consacrer la majeure partie au développement du prototype en lui-même. Aussi, nous avons commencé à travailler à peine quelques minutes après que l'idée du jeu nous soit venue. Le thème imposé était « tout-en-un ». Après une série de réflexions rapides et rocambolesques au sein du groupe, nous en sommes arrivés à l'idée de créer un personnage dont nous pourrions changer les membres au gré de péripéties à déterminer. Il s'agirait d'un membre de la civilisation des Hun, qui serait donc « tout en hun »¹⁹³. Ainsi, il sera par exemple amené à échanger ses bras contre ceux d'un pingouin, ce qui lui permettra de glisser. Le *game design* s'est donc décidé dans l'improvisation la plus totale (sans compter qu'initialement, Cédric avait une idée en tête tout à fait différente).

Le dispositif et sa limite de temps invitaient à un rapport urgent à la création : il nous fallait décider vite pour nous mettre au travail. Je me suis donc rué sur la programmation dès que possible, avec ces quelques idées en place. Par la suite, je n'ai dormi que cinq heures durant le weekend, pris dans une forme de vertige temporel (ce que d'aucuns qualifieraient d'erreur de débutant de *game jam*). Les heures passent en un claquement de doigts. C'est court et long à la fois. J'attendais une forme d'adrénaline, qui n'est jamais venue, mais j'ai le sentiment d'avoir dépassé la fatigue. Les repas organisés sont prévus pour être consommables en quelques secondes avant de s'y remettre. Tout nous amène à continuer, à faire comme si notre épuisement n'existait pas. Il y a clairement un côté jouissif dans ce dépassement de soi. La création, dans ces conditions, est hypnotique. Dès que j'ai résolu un problème de programmation, un autre apparaît et je saute de l'un à l'autre sans m'arrêter. Finalement, c'est dans une forme d'euphorie que l'on constate avoir produit un prototype à la fin du weekend. J'avais déjà vécu ce rapport au temps dans ma pratique à domicile, où quelques heures sur *Construct 2* semblaient être passées en une fraction de seconde – mais le phénomène agissait dans des proportions moindres.

¹⁹³ « Tout en Hun », *itch.io*, URL : <https://studiahun.itch.io/tout-en-hun-jv>, consulté le 20 septembre 2019.

CHAPITRE 4

LA CRÉATION (EN) AMATEUR : CRÉER POUR MIEUX AIMER

1. Introduction

L'objectif de ce chapitre est d'établir les fondations dans notre quête d'intelligibilité de l'expérience de création de nos informateurs. La conclusion principale à laquelle nous arriverons est que la création de jeux vidéo en amateur est une affaire de goût. En effet, tout au long des entretiens et de nos recherches en ligne, les praticiens tissent la définition d'une pratique culturelle : une pratique qui a ses clubs (ses communautés), dans lesquels s'échangent des astuces techniques, où se discutent sans cesse les normes culturelles et sociales, où l'on bataille pour un bon goût autant qu'on échange sur ses plaisirs. Plus encore, les acteurs désignent une pratique d'*amateurs*. Dans ces espaces se côtoient ceux qui souhaitent devenir professionnels et ceux pour qui sortir de l'amateurisme n'aurait aucun sens – ce sont d'ailleurs parfois les mêmes personnes à différentes étapes de leurs trajectoires. Chacun d'entre eux, quand on lui demande la raison, la motivation, de sa pratique, fait d'abord référence au plaisir de jouer. Puis, quand il s'agit d'expliquer les différences entre créer et jouer, ils éprouvent les mêmes difficultés. L'activité change mais le sens perdure : ils travaillent leur goût, ils affinent leur rapport au média, mais aussi leur compréhension d'eux-mêmes face à celui-ci. Et, lorsqu'ils diffusent enfin les jeux créés au cours de leur pratique, c'est une invitation à comprendre leurs attachements personnels qu'ils partagent.

Nous allons procéder à l'analyse de matériaux collectés et à la production de catégories compréhensives de l'expérience de nos informateurs en quatre étapes. Nous commencerons par aborder frontalement la question de la distinction amateur et professionnel. Cette division nous permettra de poser le cadre général de la *pratique culturelle* comme référentiel de l'expérience des praticiens. Nous verrons que la passion et le goût pour le jeu vidéo prennent une place centrale dans l'analyse. La deuxième étape se concentrera sur le *passage* du jeu à la création dans les trajectoires de nos informateurs. Elle nous permettra de déplier une hypothèse essentielle, puisque nous verrons que l'activité *jouer* comme l'activité *créer* sont vécues comme deux moyens de travailler son goût pour le jeu vidéo. La troisième étape approfondira cette idée de goût en acte en formulant une catégorie centrale : nous verrons que les amateurs sont à aborder en tant qu'ils jouent *du* jeu vidéo. Dans la quatrième et dernière étape de ce raisonnement, nous interrogerons le statut d'auteur de l'amateur au regard de cette compréhension de la création comme pratique de dégustation du jeu. Nous montrerons alors que l'ambivalence vécue par les acteurs, balançant entre une pratique pour soi et une pratique à adresser à un autre, prend tout son sens dans la perspective d'une recherche de plaisirs.

2. Du jeu vidéo amateur au jeu vidéo *en* amateur

Nous retrouvons sur notre terrain des personnes qui se positionnent différemment par rapport à un éventuel projet de devenir un professionnel du secteur. Pour montrer le contraste rencontré concernant ce devenir professionnel, cette section retrace les trajectoires de Baptiste puis de Ian. Ensuite nous montrerons en quoi elles permettent de formuler deux processus qui entrent en tension de manière personnelle et négociée chez chaque informateur. Enfin, sur base de cette ambivalence, la création de jeux vidéo sera resituée au sein de l'ensemble des pratiques culturelles d'amateurs.

2.1 Deux orientations structurantes par rapport au devenir professionnel

Ian s'est découvert une passion pour le jeu vidéo depuis sa plus jeune enfance. Pendant l'adolescence, il développe avec des amis quelques projets : certains de ceux-ci étaient alors assez « sérieux » puisque la petite équipe « a été contactée par une boîte » pour développer un jeu sur *Game Boy Advance*. La création d'une entreprise est dans leurs projets, mais le plan s'arrête soudainement avec le départ de l'un des comparses, le programmeur de l'équipe, pour des raisons personnelles. Dès la fin de ses études secondaires, Ian souhaite se « tourner vers le jeu vidéo, faire quelque chose qui [lui] permettrait au moins de [lui] ouvrir des portes. » C'est pourquoi il entame des études d'infographie. Faute de trouver un emploi dans un studio de jeux vidéo, il se dirige vers une maison d'édition où il travaille en tant qu'infographiste. Parallèlement, il s'investit – à côté de son travail – dans la musique. Alors qu'il manque une opportunité d'intégrer le conservatoire, il décide de faire un jeu pour « voir où ça [le] mènera. » Il fait appel à un programmeur en ligne, qui s'avère finalement peu engagé. Frustré par le besoin d'attendre le travail de ce collaborateur bénévole, il découvre *Construct 2* et apprend son fonctionnement en autodidacte. Il lance ce qu'il pense être un « *side project* », pour s'occuper et avancer à son rythme. C'est au moins depuis ce moment-là, dit-il, que son objectif est de devenir professionnel et de « faire carrière dans le jeu vidéo » – objectif qui n'est pas sans prémisses puisque les projets dans l'adolescence et l'orientation de ses études montrent qu'il cherche à plusieurs reprises à s'orienter professionnellement vers ce secteur.

Il réalise son jeu pendant la majorité de son temps libre (principalement durant ses trajets en train vers le travail, pendant son heure de table et pendant ses weekends). Puis, il publie son jeu sur mobile, ce qui lui rapporte « moins de cent euros [...] pour un an de travail ». L'histoire s'arrête là lors de notre entretien. Par la suite, il sort son jeu sur ordinateur et rencontre un certain succès, lui permettant de réduire son temps de travail en édition et de consacrer un mi-temps à la création et à la promotion de ses jeux personnels – il est notamment régulièrement présent lors de salons consacrés au jeu vidéo. Quelques mois plus tard, il est repéré par un studio professionnel, qui l'engage en tant

que *game designer*. Ian correspond à la figure de l'amateur qui souhaite devenir professionnel et analyse la situation, développe des stratégies et des compétences pour y parvenir. D'autres informateurs s'inscrivent très clairement dans cette optique, comme Francis. Cet artiste touche-à-tout a travaillé dans différents secteurs liés au cinéma, à la télévision et aux effets spéciaux. Lorsqu'il entreprend de créer un jeu vidéo, c'est clairement avec le projet de « vivre de sa passion », une manière pour lui de se « sentir libre ». C'est pourquoi il « analyse » le marché de manière à trouver une « niche » qui n'a pas encore été investie et se renseigne sur les techniques de marketing à utiliser – il explique avoir une « démarche entrepreneuriale ».

Le cas de Baptiste est emblématique d'une autre manière d'approcher la même pratique. Baptiste vit sa rencontre avec *RPG Maker*, lors de l'adolescence, comme une suite logique¹⁹⁴ de sa pratique créative des Lego, auxquels il joue avec un ami. Après ses études secondaires, il se dirige vers une école de dessin et n'utilise le logiciel que très rarement pendant plusieurs années. Lors de sa dernière année d'étude, il décide d'ouvrir *RPG Maker* de manière « impulsive » en s'interrogeant : « Ça fait longtemps que j'ai plus fait de *RPG Maker*, qu'est-ce que je peux faire avec aujourd'hui ? Est-ce que je suis meilleur ? » Il réalise son jeu, de manière assez « bâclée » (ce qui témoigne donc d'une certaine distance avec la pratique) pendant plusieurs mois. Étant un habitué des communautés de *makers*¹⁹⁵ en ligne, il y poste son jeu une fois celui-ci terminé. Il connaît alors un « succès d'estime » à l'échelle des forums visités : quelques dizaines de commentaires élogieux ainsi qu'une récompense aux Alex d'Or (le concours des communautés *RPG Maker* francophones). Baptiste est alors très fier de ces retours, lui qui suivait attentivement la cérémonie couronnant les grands noms du *making* lorsqu'il était enfant. « Et du coup, voilà, je m'étais dit que c'était bon », dit Baptiste : les objectifs étaient remplis.

Plusieurs années passent, puis il reçoit un message d'un internaute autrichien qui lui demande l'autorisation de traduire le jeu en anglais. « Je lui ai dit “mais oui bien sûr” en me disant “il ne le fera jamais” », mais finalement le traducteur s'exécute. « une année ou deux après [...] ça a vraiment décollé et [...] il y a eu plein de gens qui se sont mis à y jouer et il y a eu notamment [...] Terry Cavanagh. » Ce développeur indépendant américain chronique le jeu sur son blog, ce qui va contribuer à le rendre populaire. Au fur et à mesure, différents vidéastes parlent du jeu sur YouTube, l'œuvre est traduite en japonais, portugais et espagnol, et Baptiste reçoit des photos de *fans* ayant réalisé des

¹⁹⁴ Nous analysons la question du passage entre ces pratiques dans la section suivante.

¹⁹⁵ Dans ce contexte, le terme *maker* désigne un utilisateur de *RPG Maker*. Le *making* désigne l'utilisation du logiciel.

cosplays (déguisements) des personnages de son jeu dans des conventions aux États-Unis. Sont aussi diffusés sur Internet des *fanfictions*¹⁹⁶ ainsi qu'un *fangame* – une suite « non officielle ».

D'autres personnes souhaitant « vivre de leur passion » auraient capitalisé sur ce succès accidentel et trouvé un moyen pour s'en servir comme d'un tremplin. Au contraire, Baptiste exprime plutôt du malaise : « c'était totalement... absolument pas du tout prévu que ça marche et... ouais, c'était une bonne surprise, mais c'était très bizarre aussi, parce que c'est, enfin c'était pas du tout mon ambition à la base. » Baptiste craint de passer pour un imposteur et s'échine à expliquer que les bonnes idées de sa création sont des références à des jeux auxquels il a joué (ou des idées tirées de romans) et qu'il a appréciés. Il a réalisé son jeu « pour [s]'amuser » et n'a pas souhaité en tirer des revenus. Ici aussi, ce cas rencontre de nombreux échos chez d'autres informateurs expliquant agir uniquement par passion et par plaisir. Il arrive à ceux-ci d'être suspectés de mentir (« c'est parce qu'il n'a pas réussi ! » a-t-on déjà entendu lors de rencontres de développeurs indépendants, ou même en colloque) : ce cas démontre que même en situation de succès, une autre orientation existe¹⁹⁷.

Ces différents extraits d'entretiens montrent à quel point le positionnement par rapport au *devenir professionnel* est structurant pour la pratique. En effet, Ian n'attend pas de vivre de la création de jeux vidéo pour agir en tant que professionnel : il essaie de s'organiser « le plus professionnellement possible » au fur et à mesure qu'il structure sa pratique et aborde stratégiquement son projet de carrière. D'autres expérimentent la création sans objectifs structurés en matière de productivité. De plus, la démarche de commercialisation, dans l'espoir d'une réussite financière, implique une vision du jeu vidéo en tant que marché économique (d'où la « démarche entrepreneuriale » de Francis) – c'est une vision qui implique de penser sa création comme un produit destiné à un public particulier. À l'opposé, l'absence d'un projet de professionnalisation laisse la place au développement d'un rapport personnel au média et à l'acte créatif – ce qui implique une sorte de gratuité ou de désintéressement sur le plan financier¹⁹⁸. Ces informateurs trouvent leur satisfaction ailleurs : dans l'acte de création lui-même et dans la reconnaissance symbolique par leurs pairs (comme à l'occasion des concours communautaires).

¹⁹⁶ Une *fanfiction* est un récit écrit par un amateur qui s'inscrit dans l'univers fictionnel d'une œuvre culte, pour la continuer, la détourner, etc.

¹⁹⁷ Puisqu'il réalise aujourd'hui des bandes dessinées en ligne et que son public lui vient majoritairement de ce succès accidentel, le même doute pourrait être émis sur sa volonté de s'en servir pour « percer » dans cette autre sphère. Cependant, à l'exception de quelques dessins faisant référence à son jeu (qui obtiennent de nombreuses réactions), il n'a pas cherché à en tirer profit ici non plus. Baptiste vit des dons de la part de lecteurs de sa bande dessinée ainsi que d'aides sociales.

¹⁹⁸ Pour autant, l'intéressement financier n'est pas à envisagé comme étant opposé à l'intéressement passionnel dans tous les cas, comme nous le montrerons plus bas.

2.2 Étudier les positionnements sans catégoriser les personnes

Maintenant que nous avons dégagé ces deux pôles, il faut préciser qu'il ne s'agit pas de classer les acteurs en fonction de ces catégories – ce serait d'ailleurs impossible, tant certaines trajectoires connaissent des évolutions importantes. C'est le cas d'Émile, par exemple. Cet utilisateur de *RPG Maker* crée son jeu seul (à l'exception des musiques), un projet d'envergure, depuis plus de quatorze ans. Après ses études secondaires, il cherche à faire de la création de jeux son projet professionnel. « À l'époque je me disais "c'est fou il y en a plein qui ne [cherchent pas à devenir professionnel] alors qu'ils sont très talentueux dans le milieu amateur, c'est du gâchis" ». Il commence par réaliser deux années de formation en 3D, avant de rejoindre une école de création de jeux vidéo. Ses « rêves » de créateurs se retrouvent rapidement confrontés à une réalité qui lui déplaît :

Quand on rentre dans ce genre d'études, on a aussi, comment dire, parfois des rêves en tête, moi c'était faire des RPG [...]. On apprend très vite que la majorité des jeux c'est des mini jeux sur téléphone portable ou sur Facebook [...]. J'ai eu des cours sur comment créer l'addiction aux jeux vidéo, j'ai eu des cours sur comment virer quelqu'un en faisant en sorte qu'il vous dise merci. (Émile)

Déçu de ne retrouver « aucune considération pour [...] l'aspect humain [et] les aspirations artistiques » et soumis à des méthodes d'enseignement censées préparer aux conditions de travail dans le milieu (non-respect de la limite du temps de travail, périodes intensives où le sommeil est dit « facultatif »), Émile se retrouve au bord de la dépression. Il étend sa critique de l'école au milieu du jeu vidéo professionnel et décide de se réorienter : il est actuellement professeur en études secondaires¹⁹⁹ et continue la création uniquement en amateur.

Le cas de Michèle lui fait écho. Bien que suivant des études en informatique – lors desquelles elle transforme son projet personnel de développement d'un logiciel de création de jeux vidéo en projet scolaire, elle ne souhaite pas intégrer un studio par la suite : elle a « peur d'être exploitée » et d'être dégoûtée de sa passion.

J'ai l'impression que plus on travaille dans le jeu vidéo et moins on apprécie jouer aux jeux vidéo justement, il y a une sorte de dégoût qui commence à se créer. Moi je n'en suis pas encore là hein, je ne suis pas encore dégoûtée à 100% parce que justement je ne travaille pas vraiment dans le jeu vidéo et je ne compte pas travailler dans le jeu vidéo parce que j'ai peur d'être dégoûtée de ce milieu. (Michèle)

Michèle souhaite donc que son activité « reste quelque chose de passionnel » ; elle n'a pas envie d'être « mal influencée par l'argent » et aimerait que sa passion « reste pure ». Réciproquement,

¹⁹⁹ D'autres informateurs ont un temps pensé à chercher un travail dans le secteur avant de changer d'avis – comme Adrien, qui souhaitait rester dans sa ville pour raisons familiales, ou encore Lucien, que « le prix des études » ainsi que « les mauvais échos sur les soi-disant pourcentages d'embauches à la sortie des écoles, sur les conditions de travail et sur la stabilité des emplois » ont fait changer d'avis.

certaines praticiens qui ne sont pas du tout engagés dans une voie de professionnalisation restent ouverts, lorsque nous le leur demandons, à l'idée de vendre leur jeu, à la condition que cet objectif reste secondaire :

Déjà, si je finis complètement un vrai *RPG* personnalisé jusqu'aux dents avec une durée de vie décente, j'aurai atteint un stade que beaucoup d'amateurs n'atteignent jamais. À ce moment-là je me reposerai la question. (Lucien)

Lucien témoigne d'un horizon assez flottant plutôt que d'un réel objectif. L'idée exprimée est qu'il est préférable pour lui de faire d'abord ce qu'il aime et ensuite, éventuellement, d'essayer de commercialiser son travail – et non pas l'inverse. Cette hiérarchisation est donc à l'opposé d'une démarche dite « entrepreneuriale » et d'une vision en termes de marché formulée par d'autres informateurs – qui prennent comme priorité la viabilité d'un projet, de manière à se mettre à l'abri d'un travail strictement alimentaire qui ne leur conviendrait pas. Enfin, la solution intermédiaire du don, envisagée par Lucien²⁰⁰ et mise en application par Adrien²⁰¹, a l'avantage d'éviter la partie administrative, marketing et logistique de l'activité, qui peut représenter une importante charge de travail qui « fout la pression » (Michèle) et représente « un engagement » (Didier) pas toujours souhaité. « Je ne me sens pas du tout fait pour [créer mon entreprise]. J'aime bien que ce soit un truc en plus. Comme ça je fais vraiment ce que je veux, quand je veux. » (Adrien). Lucien estime aussi que « le marketing qu'il faudrait faire pour que ça soit vraiment intéressant, c'est un boulot énorme. »

Catégoriser les personnes serait réducteur : chacun d'eux évolue, modifie son positionnement et bricole ses propres solutions. Par ailleurs, tous se rejoignent dans la quête de réaliser quelque chose qui leur plaît – bien qu'ils mettent au point des tactiques différentes pour y arriver : une façon de faire consiste à se libérer d'un travail alimentaire au profit d'un métier-passion, une autre est de libérer sa passion de toute contrainte et de toute pression, dont celles liées à la recherche de financements et aux rapports de force que représente le monde économique²⁰².

²⁰⁰ « Une alternative sympa à la vente pure et dure serait une sorte de version “pourboire” avec des petits bonus pour qui veut faire une donation, ou bien une seconde histoire du point de vue d'un autre personnage (quand on a déjà tous les décors etc. ça revient seulement à de l'écriture de scénario, [de] dialogues et de la mise en scène). » (Lucien)

²⁰¹ « Il y a des gens qui font des dons hein. [...] Un petit peu ouais, de temps en temps. » (Adrien)

²⁰² Nos résultats trouvent un certain écho dans la recherche de Young (2018), qui montre que ses informateurs (des créateurs de jeux vidéo de Toronto), attachés à leur passion, ne sont pas prêts à accepter certaines conditions de travail dans l'industrie.

2.3 « Se professionnaliser » et « se passionner » : deux processus en tension

Plutôt que de créer deux catégories d'informateurs, nous proposons de formaliser deux processus distincts (Lejeune 2014) : *se professionnaliser* et *se passionner*. Le premier désigne l'orientation, à un instant donné, d'un informateur vers le projet de devenir un professionnel du jeu vidéo (au sens large : en intégrant un studio, en créant son entreprise ou en adoptant une démarche commerciale). *Se passionner* désigne l'activité de chercher à entretenir sa passion pour la création de jeux vidéo. Il s'agit bien d'une démarche active chez les acteurs, c'est pourquoi *se passionner* est préférable à *être passionné*. Les deux processus ne sont pas nécessairement construits l'un contre l'autre : ils dialoguent, entrent en tension ou s'ignorent chez les mêmes individus, en fonction des étapes de leurs trajectoires et de leurs préférences personnelles. De plus, *se professionnaliser* ne doit pas être découplé de *se passionner* : les informateurs agissent sur base d'une passion pour le jeu vidéo et/ou pour la création. Il est tout à fait imaginable que des personnes créent des jeux vidéo dans le but de gagner de l'argent sans pour autant être passionnées par ce média²⁰³ – ce n'est cependant pas le cas sur notre terrain.

Se passionner et *se professionnaliser* sont deux processus avec lesquels chaque informateur compose tout au long de sa trajectoire pour obtenir un équilibre qui lui convienne. Cet équilibre est amené à évoluer. Ainsi, cherchant à augmenter son public, Émile a obtenu, il y a quelques années, de voir un petit article publié au sujet de la sortie d'une démo de son jeu sur un important site de critiques de jeux vidéo. Il a alors reçu de nombreux rapports de bugs, qu'il devait corriger « du matin au soir » – travail harassant qu'il cherche désormais à éviter pour « être tranquille » : « finalement, je suis peut-être pas si mal avec quelques joueurs de temps en temps. » La négociation entre ces deux pôles est donc elle-même un processus actif qui n'est jamais définitivement achevé. Même l'informateur le plus hostile à l'idée d'un devenir professionnel du secteur aura dû se positionner par rapport à cette idée, y a généralement déjà pensé et a bricolé son propre positionnement, susceptible de changer si un nouveau contexte se met en place.

Nous schématisons ici les propriétés liées à chacune des deux catégories et expliquées dans les pages précédentes. Les propriétés sont à chaque fois mises en vis-à-vis avec leur pendant dans la catégorie voisine.

²⁰³ Voir par exemple les travaux de Chloé Pabertz (2016) sur des développeurs de jeux vidéo coréens peu investis sur le plan affectif dans leur travail – et qui souhaitent en réalité intégrer le milieu du manga.

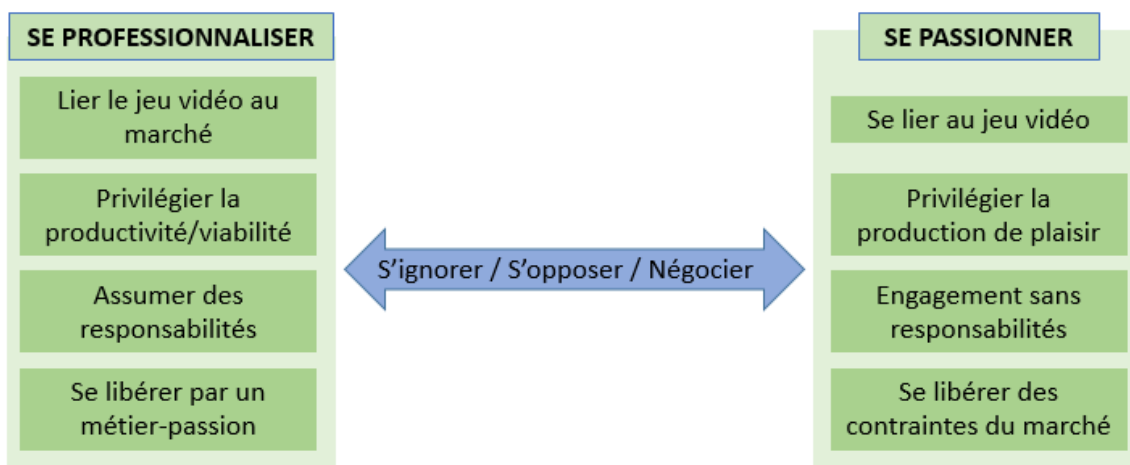


Figure 14 : Schématisation de la structuration de la pratique du jeu vidéo amateur sur l'axe *se professionnaliser* – *se passionner*.

2.4 La création de jeux vidéo en tant que pratique culturelle d'amateurs

Cette formalisation de deux processus permet de rendre visibles différentes attitudes par rapport à la question du *devenir professionnel*. La volonté de faire carrière est sans aucun doute l'attitude la plus attendue, notamment du fait de la nature des très rares mentions d'amateurs dans la presse spécialisée, consistant généralement dans le récit d'un amateur devenu professionnel ou d'un développeur ayant commencé dans son garage et ayant connu un succès phénoménal. Cet état de fait est d'ailleurs vécu comme une violence par certains informateurs, comme Olivier, qui doit régulièrement défendre la légitimité de son activité comme relevant d'une pratique culturelle dont il ne souhaite pas tirer de bénéfice financier²⁰⁴ :

Personne ne comprend quelle est la finalité, quel est mon but [...]. La question qui revient le plus souvent c'est genre « mais du coup tu vas gagner de l'argent à la fin ? » [...] ça ne viendrait pas à l'idée des gens si quelqu'un disait « moi j'aime bien écrire, j'écris ma petite histoire dans mon coin, un roman », ou alors quelqu'un dit « je vais peindre pour mon propre plaisir, etc. » Personne ne se dirait « ah, mais si tu peins c'est parce que tu veux devenir peintre et du coup gagner de l'argent avec tes toiles. » [...] Mon jeu je ne le crée absolument pas pour qu'il marche, je le crée parce que c'est ce que j'ai envie de créer. (Olivier)

Pour expliquer la finalité de son activité, Olivier fait directement référence à des pratiques culturelles qui, selon lui, apparaissent comme légitimes pour elles-mêmes dans le discours commun. En renvoyant au vécu supposé des amateurs dans ces autres domaines, il opère le pas nécessaire à la

²⁰⁴ La tendance est parfois inverse dans certaines communautés où l'idée de vendre un jeu créé en amateur est discutée et tournée en dérision, comme en témoigne Lucien : « la première fois qu'un *maker* nous a dit vouloir vendre son jeu, c'est devenu un *meme* ! Il voulait le vendre trente euros et ça nous arrive encore aujourd'hui de dire "c'est trente euros" à toutes les sauces ».

compréhension d'une part importante de l'expérience de nos informateurs. Ils agissent comme des amateurs au sens de personnes s'affairant à une *pratique culturelle*, que l'on peut définir comme :

L'ensemble des activités de consommation ou de participation liées à la vie intellectuelle et artistique, qui engagent des dispositions esthétiques et participent à la définition des styles de vie : lecture, fréquentation des équipements culturels (théâtres, musées, salles de cinéma, salles de concert, etc.), usages des médias audiovisuels, mais aussi pratiques culturelles amateurs. (Coulangeon 2010 : 3)

Le jeu vidéo, au-delà même du cas des pratiques créatives, répond à l'ensemble de ces critères : il s'agit bien d'une pratique de consommation culturelle, engageant des dispositions esthétiques (lire, à titre d'exemple, l'étude de Morisset 2019 sur le jugement de goût technique) et participant à la définition de styles de vie (Ter Minassian et *al.* 2011 ont ainsi montré comment les routines quotidiennes et différentes formes de pratiques vidéoludiques se définissent mutuellement). D'ailleurs, la consommation de jeux vidéo est mesurée dans les grandes études sociographiques menées en France (Donnat 2011) et en Belgique (Callier et *al.* 2012). Cependant, si ces travaux relèvent bien le développement de nouvelles pratiques culturelles amateurs utilisant l'ordinateur et Internet²⁰⁵, aucune mention n'est faite de la pratique de *création* de jeux vidéo. Cette peut s'expliquer par un effet de méthode (la question n'ayant pas été posée par les enquêteurs) et ne permet pas d'assoir définitivement l'hypothèse (qui nous semble cependant la plus probable) d'une pratique qui reste relativement marginale.

Nous le disions, les acteurs témoignent du fait d'être parfois suspectés de mentir lorsqu'ils désignent la création de jeux vidéo comme une pratique culturelle. La très faible considération symbolique du média n'y est sans doute pas étrangère. En effet, la consommation de jeux vidéo est une des activités culturelles les plus illégitimes, comme le montre l'étude de Guy (2016)²⁰⁶ : seuls 7 % des Français considèrent que le jeu vidéo relève du domaine culturel « dans tous les cas », et – plus fondamentalement encore – le média ne relève « en aucun cas » de ce domaine pour 63 % des sondés. Au sein même de la recherche, l'idée que le jeu vidéo puisse constituer une pratique culturelle ne date que du début des années 2000, comme le relève Adrienne Shaw (2010). Cette faible considération du média a des effets chez nos informateurs, qui adoptent une pratique particulièrement dévaluée.

²⁰⁵ Lire aussi à ce sujet l'article de Donnat (2009) consacré aux pratiques culturelles à l'ère du numérique. Y sont mesurées les pratiques, sur ordinateur, de création de musique, d'écriture d'un journal ou d'un blog et « avoir une activité graphique ».

²⁰⁶ Cependant, « Les jeux vidéo occupent une position instable dans les hiérarchies culturelles puisqu'il s'agit d'une pratique élitiste devenue un "art moyen" (Bourdieu, 1965). » (Ter Minassian, Rufat, Coavoux et Berry 2011). En effet, le jeu vidéo a d'abord été l'apanage des seuls ménages capables de se doter de nouvelles technologies particulièrement coûteuses, avant de devenir progressivement accessibles aux classes moyennes. Ce processus de « popularisation » d'un média initialement élitiste représente une piste explicative supplémentaire de la mauvaise considération du jeu vidéo.

Dans le cas qui nous occupe, la notion de pratique culturelle a pour principal intérêt de lier l'action même de jouer à des jeux vidéo avec d'autres activités. La pratique d'un grand lecteur n'est évidemment pas limitée à l'action de lire : il choisit un livre en librairie ou sur Internet, en discute avec des pairs, produit éventuellement un commentaire averti lors d'une rencontre ou sur un forum de discussion et, parfois, s'essaie lui-même à l'écriture. Toutes ces actions – qui permettent de mieux comprendre l'intégration fine de la réception médiatique au sein d'une pratique plus étendue et, au-delà, dans le quotidien du praticien – ont été largement sous-étudiées dans le cas du jeu vidéo (amateur ou non). Selon l'auteur (2012), la compréhension de la richesse d'une culture médiatique spécifique passe avant tout par l'étude des pratiques créatives de ses consommateurs : celle-ci permet de dépasser la vision d'un public comme étant uniquement déterminé par les produits médiatiques. C'est pourquoi, selon lui, le *modding* représente une pratique particulièrement intéressante : elle permet de réfuter définitivement la passivité supposée des usagers. « There is actually no stronger argument against media determination or strong media influence than consumers becoming the producers/manipulators of their media²⁰⁷. » (Unger 2012 : 509). En conséquence, l'auteur invite à considérer le *modding* comme une part importante de la culture vidéoludique, qui mérite l'attention du monde académique. On peut regretter qu'Unger oppose le caractère actif de la création à un caractère supposément passif de la consommation, légitimant ainsi des types de raisonnements qu'il cherche à dénoncer. Cependant, il met en évidence un processus de légitimation classique : une pratique culturelle est d'autant plus reconnue qu'elle demande une part créative de la part des praticiens. Or, dans le cas du jeu vidéo amateur, le pendant créatif est réputé hors de portée en tant que *hobby* – ce qui joue sans doute un rôle dans sa dévalorisation.

Notons aussi que, concernant l'absence de « conscience de champ » rapportée dans le troisième chapitre, l'analogie avec d'autres pratiques culturelles est éclairante : le rugbyman amateur ou le pianiste amateur n'ont pas besoin de recourir à l'étiquette du sportif amateur ou du musicien amateur : leurs milieux de pratiques sont fortement influencés par des ancrages techniques (des outils, du matériel, des compétences) qui leur sont propres et structurent les échanges – bien qu'ils se rejoignent en partie avec leurs homologues handballeurs ou guitaristes. De ce point de vue, le *modding*, l'utilisation de logiciels ou autres techniques peuvent être considérés comme des *disciplines* à intégrer à une même pratique.

Enfin, la dualité de la recherche financière et du plaisir trouve un écho dans l'ensemble du champ des études des pratiques culturelles – que ce soit dans le cinéma amateur (Odin 1999), chez les praticiens du jazz ou du basket (Lamy 1999), ou même de l'équitation (Chevalier et Dussart 2002) :

²⁰⁷ « Il n'y a en réalité aucun argument plus fort contre l'idée de détermination des médias ou de l'influence des médias que des consommateurs devenant eux-mêmes producteurs ou manipulateurs de leur média. »

cette question de l'axe amateur-professionnel et son corollaire plaisir-rémunération s'est déjà posée dans tous les secteurs ayant fait l'objet d'une appropriation par des personnes ne faisant pas partie des corps de métier. La problématique s'est renouvelée avec l'avènement du numérique, au début des années 2000, et le prisme de l'axe professionnel-amateur (et son dépassement) perdure à l'heure actuelle – par exemple, par l'usage du terme « pro-am » (Leadbeater et Miller 2004, Flichy 2010). Dans *La Culture de la Convergence* de Henry Jenkins (2013), la comparaison des productions de *fans* à celles de professionnels ainsi que la possibilité d'ascensions sociales d'amateurs sont des questions omniprésentes : l'opposition amateur-professionnel est rejouée au prisme de la participation culturelle et des médias numériques.

Les différents domaines du jeu vidéo amateur sont eux aussi le théâtre de différentes études qui relèvent la pertinence de ne pas catégoriser trop vite les amateurs et les professionnels. En France, Colin Sidre (2014, 2015) a montré comment les premiers studios de développement de jeux vidéo français sont nés d'une certaine forme de collaboration entre un réseau de distribution informatique naissant et des hobbyistes²⁰⁸. Jørgensen, Sandqvist et Sotamaa (2017) ont, quant à eux, étudié l'influence de la *demoscene* sur la formation de l'industrie vidéoludique « nordique » (Finlande, Norvège et Suède) entre 1990 et 2005²⁰⁹. D'autres ont étudié la même problématique en Australie (Keogh 2017), au Japon (Picard 2013)²¹⁰ et dans l'Est européen (Cunningham, Loane et Ibbotson 2012). La question de la distinction entre amateur et professionnel est donc majoritairement étudiée sous l'angle du passage d'amateur à professionnel (voir aussi Camper 2008 à propos du phénomène du *shareware*, et McCrea 2014 au sujet de la distinction entre « indépendant » et « amateur ») et du rôle

²⁰⁸ Ces derniers avaient pour habitude, au début des années 1980, d'utiliser des machines informatiques onéreuses directement au sein des magasins. Parmi leurs créations se trouvaient des jeux vidéo, dans lesquels les revendeurs perçoivent un potentiel commercial. C'est ainsi que des boutiques commencent à avoir une activité d'édition de jeux vidéo, dont certains sont programmés par leurs clients, de leur propre initiative. Sidre met peu à peu en évidence que, sur la base de l'activité de ces amateurs, couplée au sens commercial des revendeurs, les premières productions commerciales françaises vont émerger — et, bientôt, les premiers studios de développement, avec la séparation progressive de l'activité de distribution et celle d'édition

²⁰⁹ Les auteurs étudient principalement le parcours de trois entreprises et de leurs collaborateurs. Parmi ces derniers, ils trouvent de nombreux liens avec la « *demoscene* » — une communauté de pratique proche du jeu vidéo amateur qui consiste à créer des démos techniques sur machines informatiques (musiques, animations graphiques, etc.). Selon les auteurs, la *demoscene* a contribué à la mise en place d'un écosystème local et a donc permis à cette industrie naissante de trouver des employés formés techniquement, bien que le passage d'amateurs à entrepreneurs ne se soit pas toujours fait simplement et se soit concrétisé selon plusieurs méthodes (en s'inscrivant en rupture avec la *demoscene*, ou en s'inspirant de l'esprit de cette sous-culture, etc.). Cette étude confirme et élargit la focale géographique de Saarikoski et Suominen (2009), qui avaient déjà montré les liens importants entre l'industrie vidéoludique finlandaise et la *demoscene*, mais aussi les créations vidéoludiques amateurs et la culture hacker.

²¹⁰ L'auteur s'appuie notamment sur l'influence des amateurs Japonais pour appeler à une approche historique du jeu vidéo qui respecte mieux les spécificités culturelles et économiques locales — l'histoire du jeu vidéo japonais ayant généralement été étudiée (en occident) uniquement dans la perspective de l'établissement d'une histoire globale (le jeu vidéo étant réputé comme une industrie particulièrement mondialisée).

des amateurs dans la fondation des industries nationales. Ce n'est cependant pas cette piste de la professionnalisation que nous allons approfondir, mais celle du plaisir.

2.5 Sur la piste du plaisir

Pour dépasser le clivage entre amateurs et professionnels, Roger Odin (1999) montre que, sur le plan discursif, le sens attribué à la « notion » (non le concept) d'amateur dépend de toute une série de critères continus (et non discrets : on peut être plus ou moins rémunérés, etc.) qui ont pour conséquence que « le sens du mot *amateur* fuit de tout côté ». En cause : ce que l'on entend par « amateur » peut prendre un sens très différent selon les champs énonciatifs. Par exemple, dans le cadre du film de famille :

Certes, le cinéaste familial est bien un cinéaste amateur sur l'axe professionnel, mais cette façon de le caractériser correspond à un point de vue externe à cet espace. De fait, cette question de l'amateur, le cinéaste familial ne se la pose que si on la lui pose : elle ne fait pas partie de ses préoccupations. (Odin, 1999 : 53)

Nous avons pu observer ce même décalage dans l'usage des termes lors des entretiens ou lors de rencontres plus informelles. Lorsque que nous demandons à Ian s'il se reconnaît dans l'étiquette « amateur », il le vit comme une violence symbolique : « Même si j'essaie de faire le truc le plus sérieusement, le plus professionnellement possible et que j'ai déjà un jeu sorti, malgré ça [...] si je ne gagne pas ma vie avec je suis amateur ». Cependant, il met en mot une distinction intéressante : « Il y a amateur et amateur. Je ne suis pas le mec qui essaie de faire un jeu vidéo une heure le dimanche. » Au contraire, d'autres répondront de manière affirmative : « Oui je suis amateur, je crée parce que j'adore ça ». Ces derniers, dirait Odin, ne se situent sur l'axe professionnel que lorsque nous précisons notre question en ce sens (« est-ce que tu comptes en faire un métier ? »).

Toutefois, à la différence de Roger Odin, notre ambition n'est pas de mettre au jour les champs énonciatifs différents, mais bien de qualifier l'expérience vécue de nos informateurs. Ainsi, les processus *se professionnaliser* et *se passionner* sont formalisés dans le but de comprendre l'existence de vécus différents de l'activité. S'il est intéressant de savoir ce que le terme « amateur » a de péjoratif pour Ian, c'est que cela permet de révéler son assiduité dans le travail. De même, apprendre ce que la notion d'« amateurisme » a d'enthousiasmant pour Baptiste n'est pas une fin en soi, mais donne une clé de compréhension concernant sa recherche d'une passion libre, dirigée par la quête de plaisir avant tout. Pour dépasser la division amateur-professionnel, nous tâcherons d'étudier frontalement cette question de la poursuite du plaisir au niveau de la pratique. Sans être naïf quant à la cohabitation avec

d'autres formes d'intéressement (financier, symbolique, etc.) potentiels ou actuels chez les informateurs, il nous faut croire à leur propos pour étudier ce vécu²¹¹.

Il y a donc deux motivations observables chez les amateurs qui créent des jeux vidéo : pour en faire un métier et pour prendre du plaisir. Quelle que soit la motivation privilégiée, tous parlent de leur attachement aux jeux vidéo, à la passion, au plaisir éprouvé pendant l'acte de jouer et pendant celui de créer. C'est pourquoi nous allons chercher à approfondir avant tout le processus *se passionner* : les témoignages incitent à explorer la voie du plaisir décrit et ressenti comme étant l'ancrage premier de leur pratique – qu'ils aient par ailleurs des velléités commerciales ou non. Pour approfondir la compréhension de ce processus, nous allons repartir des conditions d'émergence de leur pratique de création telle qu'elles sont vécues par les acteurs. Le processus de professionnalisation ne sera pas approfondi pour lui-même, mais sera convoqué ponctuellement pour faciliter la mise en contraste des expériences vécues par les praticiens.

3. Le passage du jeu à la création : l'activité change, mais le goût reste

Dès le moment où j'ai découvert les jeux vidéo, j'ai eu envie d'en faire. (Émile)

Si nos informateurs créent des jeux vidéo, c'est avant tout parce qu'ils sont des passionnés de ce média (ou d'un genre en particulier – nous y reviendrons). Ils commencent à jouer assez jeunes et l'émergence d'une envie de créer se formule vaguement. Nous interrogeons ici le processus du *passage* du jeu à la création : qu'est-ce qui est conservé ou perdu quand les praticiens transitent du jeu vers la création ? Pour répondre à cette question, nous retracerons la trajectoire typique qui nous est décrite : depuis le plaisir du jeu jusqu'à la découverte d'outils de création, en passant par la création de « jeux vidéo imaginaires ». Comme nous le verrons, le travail réflexif des amateurs sur leur goût constitue le fil rouge de ces trajectoires.

3.1 L'ancrage initial : le plaisir de jouer

« Comment en es-tu arrivé à créer des jeux vidéo ? » était une de nos questions lors des entretiens. Nous espérions qu'elle déclenche le récit chez nos informateurs : de cette façon, ils devaient chercher le point d'origine de leur pratique, puis les différentes étapes qui les avaient

²¹¹ Aussi, à la volonté de Roger Odin de dépasser l'axe professionnel, ajoutons celle de dépasser la perspective de la convergence culturelle d'Henry Jenkins : l'idée de « participer » à un *storytelling* transmédia qui les dépasse ne fait pas partie des préoccupations de nos informateurs et relèverait d'un questionnement extérieur – or nous menons une étude compréhensive.

marqués concernant leurs débuts en tant que créateurs. La réponse consiste dans le fait qu'au commencement, il y a le plaisir du jeu :

D'abord il y a tout le..., tout le moment où j'aimais le jeu vidéo sans en faire, qu'est important. Je pense qu'on [ne] devient pas développeur de jeu sans avoir été baigné dans la culture avant. Donc je joue depuis que je suis tout petit et j'ai toujours aimé ça, mais [je n'] ai jamais analysé ce [à quoi] je jouais. (Francis)

Cette première phase est l'occasion d'un plaisir naïf, dans l'absence de réflexivité et de conscience de l'existence d'une pratique de création de jeux. Cette naïveté du regard, certains acteurs l'expliquent par l'âge qu'ils avaient à l'époque. Kevin, par exemple, se remémore : « En tant que gamin, la seule chose je voyais, c'était le plaisir de faire sauter son Mario d'une plateforme à l'autre, je ne me posais pas la question de comment ça fonctionnait techniquement, ni du fait que je pouvais m'imaginer les créer. » D'autres, comme Michèle, désignent le jeu vidéo comme « un truc d'adulte [...] inaccessible ».

Certains ont vécu cette étape à un âge plus avancé et l'expliquent par une certaine conception « floue » et « anonyme » du jeu vidéo, vu comme un « jouet » plutôt qu'un média : « Ça m'a jamais traversé l'esprit et je m'explique pas pourquoi, j'en sais rien. [...] pendant très longtemps, je ne concevais pas le jeu vidéo comme étant la création [...] artistique d'un homme » (Francis). Pour Francis, une des explications viendrait de l'absence – à l'époque – d'auteurs connus dans le milieu du jeu vidéo, la plupart étant cachés derrière les logos des studios²¹², à quelques exceptions près, comme Éric Chahi – développeur indépendant français consacré par la critique : « dans les années 1980-1990 c'était [...] comme créer un *jouet*²¹³. » Plus généralement, les amateurs n'ont initialement aucune conscience du jeu vidéo en tant que média : ils n'identifient pas (ou de manière très abstraite) l'existence d'auteurs et encore moins la possibilité d'utiliser eux-mêmes des outils de création – certains redoutent que cela soit simplement « impossible » (Gaspard). C'est pourtant dans ces conditions qu'ils vont s'approprier la création de jeux, sans modèles ni outils, et peu à peu l'envisager, intérieurement, en tant que moyen d'expression.

²¹² Avant le début des années 2000, il était en effet rare de connaître les auteurs des jeux vidéo : la communication autour des œuvres cherchait surtout à ce que le consommateur identifie la marque, le logo et le nom de l'éditeur des titres.

²¹³ Pour Gaudreault et Marion (2000), selon le titre même de leur article : « un média naît toujours deux fois ». Les auteurs distinguent deux naissances pour chaque nouveau média : d'abord celle d'une nouvelle technique (le film ou les ondes par exemple), ensuite celle d'un ensemble reconnu de capacités d'expression propre à cette nouvelle technique. On peut ici, suivant les propos de Francis, faire l'hypothèse d'un changement de statut du jeu vidéo. Il serait intéressant, dans de futures recherches, de dater les naissances techniques et sociales du média jeu vidéo, de manière à mieux comprendre comment il s'est progressivement constitué comme moyen d'expression particulier.

3.2 Les jeux vidéo imaginaires

Malgré l'incapacité de créer des jeux vidéo et alors qu'ils ne connaissent pas les moyens techniques de cette création, nos informateurs datent l'origine de leur expérience créative par des pratiques juvéniles. Ils tentent alors de « simuler » des jeux vidéo, pour reprendre le terme d'Émile :

Alors quand j'étais tout petit je faisais ça un peu en bricolage ... Je mettais des feuilles bout à bout, des feuilles de papier, des niveaux un peu à la *Mario*, j'avais un petit personnage [...] collé sur papier calque, dans un écran en carton, avec des manettes en carton, et puis je faisais défiler dans l'écran, j'essayais de simuler un jeu vidéo. (Émile)

Les acteurs « bricolent », comme le dit Émile, mais aussi au sens de De Certeau (1980) : malgré leur absence de moyens dédiés, ils se débrouillent avec ce qu'ils ont à disposition pour se rapprocher de la création de jeux²¹⁴. Lucien cherche à créer des histoires « depuis toujours » et date le début de sa pratique dans l'enfance, lorsqu'il utilisait ses jouets pour « imiter *Star Wars*, *Zelda* et compagnie ». Baptiste explique pour sa part avoir fait de « faux jeux vidéo » en Lego avec son meilleur ami quand il était enfant. « Donc on prenait nos Lego et on faisait des *Zelda* ou des *Metroid* tu vois. [On pouvait] récupérer des objets qui nous rendaient plus forts et on pouvait accéder à d'autres zones. » Quant à Adrien il inventait et dessinait de nouveaux niveaux de *Zelda*.

L'existence de cette pratique de création de « jeux vidéo imaginaires », de « faux jeux vidéo » ou de « simulations » de jeux vidéo est très utile pour comprendre l'ancrage premier de la pratique de nos informateurs. D'abord, ils la ressentent directement comme étant liée avec le fait qu'ils aiment le jeu vidéo et que, en *conséquence*, un jour, ils se sont essayés à la création. Cet ancrage dans le plaisir de jeu ainsi que l'absence de moyens, parfois éprouvante, mettent en garde contre toute tentation techniciste : ce n'est pas l'existence des logiciels de création qui provoque l'envie de créer ; cette envie est déjà présente, provoquée par le plaisir de jeu.

C'était ... enfin un espèce de fantasme de faire un jeu vidéo [en Lego] donc on faisait une fausse fiche de personnage, un peu un jeu de rôle... [...] Et après on avait, enfin c'était vraiment des niveaux et on avait pensé des énigmes ultras nulles en général, mais il fallait résoudre l'énigme pour passer au niveau suivant et pour pouvoir battre des boss et trouver la façon de battre le boss alors qu'en fait [mon ami] disait « ah j'esquive » et « vas-y du coup il te fait telle attaque, est-ce que t'arrives à l'esquiver » enfin sauf qu'à chaque fois on voulait que l'autre réussisse donc on faisait exprès tu vois. (Baptiste)

²¹⁴ Ces témoignages trouvent des échos dans deux documents vidéo très différents. D'abord, dans une vidéo intitulée *Jean Loup et les Jeux Vidéo*, de l'artiste Pierrick Sorin (1994) : deux personnages simulent un jeu vidéo par le truchement d'un tournage vidéo : ils se filment en train d'éviter des projectiles imaginaires avant de passer le film sur la télévision tout en essayant de jeter des œufs sur les silhouettes qui apparaissent. La deuxième vidéo est un documentaire de Joe Granato (2017) sur le développement de son logiciel *NES Maker*. Dans ce documentaire, l'auteur explique vouloir donner vie à une idée de jeu qu'il avait développé sous forme de dessins avec un ami alors qu'ils avaient huit ans.

Ensuite, une autre donnée importante peut-être relevée dans ces témoignages : les informateurs sont amenés, ne serait-ce que dans leur attitude créative, à adopter une certaine réflexivité par rapport à la constitution des jeux vidéo. Ils manipulent les « codes » ludiques des jeux²¹⁵, tels que le découpage en niveaux (ou donjons, ou zones), la formulation de défis à résoudre, la distinction des ennemis normaux et des boss, les énigmes, les dialogues, le choix des actions à effectuer et l'utilisation de différentes armes ou encore le système de défilement de l'écran (particulièrement parlant dans le cas du *Mario* en carton). Ils doivent aussi mobiliser les motifs narratifs et graphiques issus d'œuvres consommées (*Zelda*, *Mario*, *Metroid*). Alors qu'ils créent des « jeux vidéo imaginaires », ces informateurs sont déjà en train de développer leur réflexivité et de mobiliser des éléments d'œuvres auxquels ils ont joué. Et, bien entendu, ils puisent plutôt dans les jeux et les éléments de jeux qu'ils ont appréciés.

Enfin, cette époque est vécue comme rêveuse et racontée sur le mode de la blague ou de l'anecdote cocasse, mais elle ne va pas sans une certaine frustration. Émile, qui réalisait son *Mario* en carton, n'était pas totalement satisfait de la situation :

Comme c'était pas électronique ... Moi je m'amusais à faire défiler mon personnage dans mon décor qui défile, mais il n'y avait pas de *gameplay* donc on pouvait pas jouer donc en fait c'était nul [rires]. C'était très frustrant ! (Émile)

Cette frustration, Didier la vit pour sa part en regardant son grand frère programmer sur *Amstrad*, lui-même étant trop petit : « moi j'ai eu plein d'idées comme ça qui me tournaient dans la tête et pendant longtemps j'étais un peu frustré parce qu'il n'y avait pas d'outils qui permettaient de, de le faire. » Il faut comprendre cette frustration pour saisir l'euphorie qui suivra au moment de la découverte d'un logiciel de création ou d'autres techniques.

²¹⁵ Nos observations rejoignent en cela l'ensemble foisonnant des recherches en sciences de l'éducation qui voient dans la création de jeux vidéo amateur une manière de développer la « littéracie vidéoludique » (*game literacy*) – notion située dans le champ plus large de la littéracie médiatique (*media literacy*) (Gee 2003; Lankshear & Knobel, 2003). La littéracie numérique est définie par la National Association for Media Literacy Education comme la capacité à accéder, analyser, évaluer, créer et agir avec toutes les formes de communications. Dans l'optique qui nous occupe ici, il s'agit d'étudier la création d'œuvres vidéoludiques comme un moyen de renforcer l'esprit critique des créateurs en herbe. Selon Buckingham & Burn (2007 : 347) le jeu vidéo représente une très grande part du capital culturel des enfants et pourrait représenter un moyen d'expression important de ces derniers. Les auteurs appellent les écoles à prendre en charge le développement du regard critique des étudiants par le biais de la production de jeux vidéo. Ajoutons que diverses études dressent des ponts entre la littéracie vidéoludique et d'autres médias. Frydenberg (2015) met en avant la capacité de ce type de dispositif à développer, plus largement, les capacités relevant de la *digital literacy*. Pelletier, Burn et Buckingham (2010) se concentrent quant à eux sur les références à d'autres textes médiatiques que l'on peut retrouver dans les productions de jeux vidéo amateur créés dans le cadre d'un club de loisir.

3.3 La découverte : le moment de tous les possibles

Certains informateurs rapportent une première pratique créative numérique vécue comme intermédiaire et qui passe par l'utilisation d'un mode créatif dans un jeu ou par du *modding* sous une forme modeste. Christophe se souvient par exemple avoir modifié les images des personnages dans *Civilization*. Quant à Didier, il a commencé par réaliser des décors en trois dimensions dans l'éditeur de niveaux de *Duke Nukem 3D*. Olivier est enfant lorsqu'il reçoit un *Commodore* : les jeux sont alors livrés sous formes de *listing BASIC*, qu'il encode, étudie puis modifie. Émile passe du *Mario* en carton à l'écriture de « livres dont vous êtes le héros », puis à l'écriture de campagnes spécialisées sur *Age of Empires* et enfin sur *Starcraft* : « C'était rigolo [mais] j'étais quand même dans un carcan. Scénaristiquement, ça allait, mais ... Moi mon rêve c'était de créer mon propre jeu, de A à Z, faire tout ce qui me passait par la tête. » (Émile)

La découverte d'un langage de programmation ou d'un logiciel de création qui va cette fois apparaître comme une solution durable vient alors prendre la suite des « jeux vidéo imaginaires » et de ces bricolages informatiques :

[Un ami] avait découvert *RPG Maker* et donc il m'avait offert sur un CD un jeu qu'il avait fait, sans me dire que c'est lui qui l'avait fait donc c'était super cool parce qu'à la fin du jeu il y avait « bon anniversaire Baptiste ! » C'était super génial. Et du coup il m'avait offert *RPG Maker*, c'était ça le vrai cadeau en fait. [...] On se faisait des jeux [...] comme on se faisait avant en Lego, mais avec *RPG Maker* [...] ça a remplacé un peu le truc. (Baptiste)

La frustration laisse sa place à la joie et à l'euphorie :

Quand j'ai découvert [*RPG Maker*] c'était un truc de fou pour moi, c'est ..., je savais pas que c'était possible de faire un jeu vidéo [...] sans connaître la programmation ou ce genre de chose, c'était vraiment le, un rêve d'enfance qui se réalisait. (Michèle)

La création devient soudainement de l'ordre du possible, ce qui prend souvent la forme d'une révélation, comme pour Kevin, qui va bientôt découvrir la programmation sur calculatrice en *TI-Basic* :

En cinquième, quand notre professeur de technologie nous a montré ce qu'étaient les *grafcets* pour commander des feux tricolores, ça a percuté là-haut. Pour moi, les jeux vidéo c'était fait pareil, une action d'un acteur déclenche une action automatisée, l'appui sur le bouton A de la manette, faisait sauter mon Mario. (Kevin)

Cette prise de conscience représente le « début d'un rêve » chez Émile (pour qui c'était « totalement inespéré ») et implique le besoin de rapidement vérifier que la promesse est bien réelle :

Quand j'ai vu [qu'il existait des logiciels] je me suis dit "c'est pas possible, il y a une arnaque quelque part" si tu veux [rires]. J'ai téléchargé le truc, j'ai téléchargé des jeux, et j'ai vu que non il n'y avait pas d'arnaque, c'était vraiment, on pouvait vraiment faire un *RPG*, comme on voulait. (Émile)

Les premières créations des informateurs sont d'ailleurs généralement comparables au premier cliché pris avec un nouvel appareil photo, montrant les pieds mal cadrés de son auteur : il s'agit de vérifier que « ça marche » et que l'on a bien compris les fonctionnalités de base de son appareil. Ainsi, Gaspard, en retrouvant une de ses toutes premières créations des années après, s'est amusé de constater qu'il avait fait « n'importe quoi » avec le logiciel (par exemple créer deux niveaux sur une même carte, car il ne savait pas comment créer deux cartes différentes). Baptiste, au début, ne « comprenait rien » à *RPG Maker* : « je faisais n'importe quoi, je créais juste des *maps* [des niveaux] et puis je comprenais pas comment faire parler les personnages [...] ».

Le changement de statut de la création de jeux vidéo (qui passe du rêve lointain à la possibilité immédiate) peut aussi se faire par la reconnaissance d'une création de pairs. Il en va ainsi de Baptiste, qui comprend que c'est son ami qui lui a créé un mini-jeu et qu'il doit donc exister un moyen de réaliser ce type de création. Adrien, quant à lui, est un habitué des sites communautaires tels que *Puissance-Zelda*. Les auteurs de ce site sont des pairs au sens où ils sont des *fans* de *Zelda* et que le site est explicitement « amateur ».

En 2001, j'ai découvert un jeu amateur *Zelda*, un premier jeu amateur *Zelda* ... fait par *Puissance-Zelda*. Ça s'appelait *The Song of The Sea*. Et... qui a jamais abouti, mais il y avait quand même une démo et ... c'est là que j'ai compris que c'était possible [rires]. Donc, là je m'y suis mis. [...] On se dit « waouh » on peut faire ... On peut faire nous-mêmes un jeu qui ressemble au vrai *Zelda 3* quoi. (Adrien)

Ce moment de découverte est celui de tous les possibles : « Je me rappelle aussi des sortes de déclics en me disant “ouah on peut faire ça ! On peut tout faire quoi !” » (Baptiste). Cependant l'implication que demande l'apprentissage d'un langage ou d'un outil est souvent plus grande que celle estimée au départ. Les forums de praticiens connaissent bien le phénomène : de nouvelles personnes se présentent chaque semaine parce qu'elles viennent de découvrir un logiciel, puis elles disparaissent aussitôt : après avoir bricolé quelques heures dans le programme, elles se rendent compte que celui-ci demandera finalement beaucoup plus d'efforts – et d'apprentissages – pour arriver au résultat espéré ou fantasmé.

3.4 Un apprentissage dicté par le goût : apprivoiser les dispositifs

Nos informateurs, des créateurs de longue date, se sont accrochés et, généralement, les premiers résultats – s'ils n'ont rien d'extraordinaire – les satisfont, comme Norman, qui décrit un « écart monumental » entre le résultat espéré et celui obtenu, mais pour qui « c'est déjà ça » et qui s'amuse tout en apprenant et en expérimentant le langage *BASIC* sur *Commodore*.

Les acteurs ne distinguent pas une période propre d'apprentissage dans leurs trajectoires, qui précéderait la création : les deux processus ne font qu'un, puisqu'ils effectuent des apprentissages opportunément, en fonction de ce qu'ils souhaitent réaliser. C'est à notre sens une des caractéristiques de leur expérience qui les distingue, par exemple, des étudiants en programmation. Il faut comprendre que leur méthode d'apprentissage ne consiste pas en la lecture d'ouvrages de référence pour étudier des notions d'informatique générale, puis le fonctionnement du programme, avant de réaliser divers exercices. Au contraire, les praticiens vont chercher de-ci de-là leurs connaissances dans diverses ressources : Baptiste explique passer de la lecture de tutoriels (surtout sous forme écrite au début des années 2000, mais à présent couramment réalisés en format vidéo) à la participation à un forum pour poser ses questions, ou encore au fait d'« ouvrir les jeux que j'aimais bien ». En effet, jusqu'à récemment, les jeux *RPG Maker* se partageaient surtout sous un format qui les rendait non seulement jouables en tant que jeux réalisés, mais aussi consultables et modifiables via le logiciel. Tout le monde pouvait ouvrir les fichiers du jeu pour comprendre comment celui-ci était conçu (et, plus généralement, cette modalité de partage est possible dans une majorité d'outils de création). Ainsi Émile explique-t-il comment il a « ouvert » une démo de jeu publié en ligne pour explorer son fonctionnement :

J'ai horreur des *RPG* où tous les personnages fusionnent avec le héros [...]. Ce principe-là, il m'agace un peu, moi je préfère quand on les voit derrière et moi je voulais faire ça. Alors ça, c'est une purge hein avec *RPG Maker*, ça c'est pas fait pour ça, du tout. [...] sur *RPG Maker 2003* il y avait pas le script alors fallait le faire et c'était bourré de bugs et j'ai mis des semaines, mais là, en explorant la programmation de cette toute petite démo... j'ai réussi à comprendre le fonctionnement et à le reproduire. (Émile)

Les informateurs comme Émile effectuent leurs apprentissages, non pour le plaisir d'apprendre, mais pour atteindre un but : la (re)reproduction d'une fonctionnalité. Gaspard utilise d'ailleurs le terme « apprivoiser », sans doute plus approprié qu'« apprendre » :

En gros le logiciel [*RPG Maker*] est vraiment prévu pour créer des *RPG* classiques, du coup c'est ce qu'on fait au début, mais en commençant à l'apprivoiser je pense que je me suis mis à faire davantage des trucs qui me ressemblent (c'est-à-dire, davantage mettre en scène des histoires, expérimenter des trucs). (Gaspard)

Pour ces acteurs, il ne s'agit pas tant de maîtriser l'ensemble des fonctionnalités de l'outil et d'être prêt à répondre aux futures demandes²¹⁶, mais bien de développer une zone de confort qui leur permet, une fois l'outil « apprivoisé », de créer des jeux qui leur « ressemblent », c'est-à-dire qui disent quelque chose de leurs plaisirs et de leurs représentations. Nous avons pu observer directement cette

²¹⁶ S'ancrer dans ce dernier processus incite à apprendre le maniement des outils et à en obtenir une certaine maîtrise (qui peut d'ailleurs faire l'objet d'un désir et d'un plaisir de « comprendre » et de « faire quelque chose qui fonctionne », comme l'explique Hector).

étape à un niveau plus micro, à la fois dans notre propre pratique de création et en animant des ateliers – en utilisant le logiciel *Construct 2* dans les deux cas. Tous les publics (mais les enfants ou adolescents de manière plus explicite) sont mus par la volonté de reproduire rapidement une fonctionnalité connue et appréciée : par exemple, passer du monde extérieur à l'intérieur d'une maison, obtenir un personnage qui bouge d'une manière familière, ou encore tirer des projectiles. Les apprentissages sont effectués progressivement, en fonction des besoins et envies qui se présentent²¹⁷.

3.5 La pratique stabilisée : créer « mon jeu »

Qu'ils aient testé différents types d'outils, logiciels et plateformes ou qu'ils soient toujours restés fidèles à un seul d'entre eux, nos informateurs ont accumulé plusieurs années de pratique et ils la décrivent, lors des entretiens, comme étant stabilisée – ils n'en sont plus à la découverte initiale ; ils ont développé une zone de confort dans leur utilisation d'un outil et, soit ils créent des petits jeux les uns après les autres, soit ils développent un gros projet.

Ils ne disent pas « je crée *un* jeu », mais « je crée *mon* jeu », ou « mon RPG », voire « mon *Zelda* ». Cette locution désigne le caractère expressif de la création²¹⁸ : « mon jeu », c'est celui qui exprime mes goûts en tant que joueur. Lorsqu'ils découvrent le ou les logiciels qu'ils vont adopter, les amateurs ne deviennent pas subitement des artistes ou des auteurs du simple fait de leur passage à la création. Leur activité continue de se référer à leurs goûts en tant que joueurs – tout comme ils le faisaient avec leurs « jeux imaginaires ». Cette façon de puiser dans leurs propres préférences peut s'exprimer de manière générale, par exemple dans la référence à un genre particulièrement apprécié (Norman fait des jeux de plates-formes parce que c'est ce à quoi il aime jouer ; Baptiste fait des jeux de rôles à la japonaise pour la même raison, etc.), mais elle peut aussi s'exprimer à un niveau plus précis, dans la manière de réemployer des mécanismes de jeux appréciés. Pour illustration, dans un des jeux de Baptiste, le joueur devra aller consulter le fichier « *readme.txt* »²¹⁹ livré avec le jeu pour

²¹⁷ Nous rejoignons ici les observations réalisées dans les études sur l'apprentissage informel de la programmation – notamment le travail pionnier de Papert (1980 et 1993) qui a proposé un modèle d'apprentissage opportuniste, après avoir étudié la pratique d'enfants créant des jeux électroniques sur ordinateur. Ces derniers cherchent à apprendre spécifiquement les commandes dont ils ont besoin pour avancer dans leur projet au fur et à mesure.

²¹⁸ Par ailleurs l'expression « mon jeu » dénote aussi un sentiment de propriété et de paternité de l'œuvre : la création appartient à l'amateur, quand bien même il s'agirait d'un *fangame* ou d'une production réalisée en grande partie avec l'aide d'un outil. L'inscription dans une culture du « remix » (Azuma, 2008) et dans l'amateurisme ne signifie pas pour autant l'abandon de toute revendication de la paternité de sa création. D'ailleurs, lorsqu'un amateur réemploie des images créées par d'autres auteurs, il est d'usage de les citer dans les crédits.

²¹⁹ Document qui accompagne très souvent n'importe quel type de logiciel informatique pour donner quelques informations pratiques et créditer les auteurs.

résoudre une énigme au sein même de sa création. Cette façon de sortir du cadre du jeu est en fait directement reprise d'un passage de *Metal Gear Solid* (sorti sur *PlayStation* en 1999) dans lequel le joueur doit lire l'arrière de la boîte du jeu pour continuer d'évoluer dans un niveau. Pour Norman, cette reprise de mécanismes ludiques est à comparer aux reprises d'éléments dans d'autres domaines culturels :

C'est exactement comme les gens qui écrivent des romans 3.5 pour *Harry Potter* parce qu'ils ont adoré [mais qui] trouvent qu'il aurait dû se passer autre chose et ils partent dans leurs délires avec des personnages [...] et les règles de fonctionnement de la narration d'*Harry Potter*. [...] nous autres ça va être en reprenant le [fonctionnement], les objets, le type de... hein un bloc à pousser [comme dans *Zelda*] c'est intéressant [...] faisons des niveaux avec des blocs à pousser. (Norman)

Étant donné que les amateurs cherchent à prendre du plaisir en créant sur la base de leurs propres goûts et expériences de jeux, ils sont amenés à reconnaître les mécanismes ludiques qui leur plaisent et à y réfléchir depuis une autre perspective (pour les créer et non pour les utiliser en situation de jeu). Il peut alors s'agir de tenter de reproduire fidèlement ces mécanismes, ou de tenter de mieux les exploiter que dans l'œuvre dans laquelle ils ont été découverts (par exemple, Norman a comme projet d'ajouter un grappin dans son jeu, car il trouve cette fonctionnalité trop peu utilisée). Nous nous concentrons ici sur des mécaniques ludiques, car c'est la spécificité du média, mais le même phénomène peut s'observer chez les informateurs sur les aspects graphiques, scénaristiques ou sonores.

3.6 Une question de passage

Pour expliquer comment ils en sont venus à créer des jeux vidéo, les praticiens décrivent un passage du jeu à la création. À l'origine, puis tout au long de leur pratique, il y a le plaisir de jeu. Ce plaisir suffit d'ailleurs à leurs yeux à expliquer leur soif de création : ils aiment « tellement » les jeux vidéo qu'ils ont eu envie d'en créer. Ils doivent énoncer ce plaisir pour expliquer leurs motivations : il n'y aurait pas de création s'il n'y avait pas le plaisir du jeu. Preuve de leur détermination, ils commencent à créer sans en avoir encore les moyens – en raison de leur âge, de leur manque de compétence, voire simplement de l'absence de connaissances sur la manière de s'y prendre. Simulant des jeux sur papier ou avec leurs jouets, ils manipulent déjà les éléments ludiques qu'ils apprécient. Un jour, au hasard d'une lecture ou par le biais d'un ami, ils découvrent un outil qui vient les libérer de la frustration ressentie : enfin, ils vont pouvoir créer un jeu sur ordinateur. En cherchant à étudier le changement de posture de nos informateurs, c'est finalement une constante qui émerge en creux : quand le joueur s'arrête de jouer pour créer, il continue de se positionner du point de vue de la réception. S'il y a bien un changement, la pratique n'étant plus la même, le *passer* de l'un à l'autre n'a

de sens qu'en tant qu'accompagné d'une constante : la référence à ses goûts en tant qu'*amateur de jeux vidéo*.

Ce lien entre goût et pratique ne va pas de soi et n'est pas définitoire de toute pratique d'amateur (Dubois, Méon et Pierru 2010). S'il y a passage, ce n'est pas de joueur à créateur, mais d'amateur-joueur à amateur-créateur. Cette dynamique est particulièrement visible au stade de la découverte de la possibilité de créer, mais elle caractérise en réalité l'activité au quotidien : les goûts de nos informateurs en tant que joueurs évoluent aussi au fil des années ; ces derniers ne cherchent pas toute leur vie à recréer des sensations vécues dans l'enfance. Leur pratique du jeu évolue, ce qui vient alimenter leurs inspirations créatrices²²⁰.

Nous systématisons ici la question du passage d'amateur-joueur à amateur-créateur sous forme schématique en reprenant les différentes catégories compréhensives mises en place. Ce qui pourrait apparaître au premier abord comme un basculement instantané du jeu vers la création est ainsi déplié en plusieurs phases : jouer, simuler, découvrir (la possibilité de créer), apprivoiser (les techniques de création) et pratiquer. Certaines actions sont propres à ces catégories (par exemple, exulter, identifier et prouver (que la création est possible) ne qualifient que le stade de la découverte) et d'autres qualifient tout le processus (principalement : travailler sur son goût est présent à toutes les étapes). Notons que certaines catégories désignent les mécanismes du passage lui-même (rêver permet de passer de jouer à simuler, rendre possible permet de passer de simuler à découvrir, et ainsi de suite). Enfin, il est possible de passer d'apprivoiser vers pratiquer et inversement. Un amateur aguerri a parfois besoin de résoudre un problème technique ; et le sentiment de maîtrise des outils créatifs permet d'être en situation de *vraiment* créer (nous reviendrons sur cette dynamique dans le chapitre six).

²²⁰ Leur pratique créative dialogue en réalité avec leur pratique ludique, comme nous le montrerons.

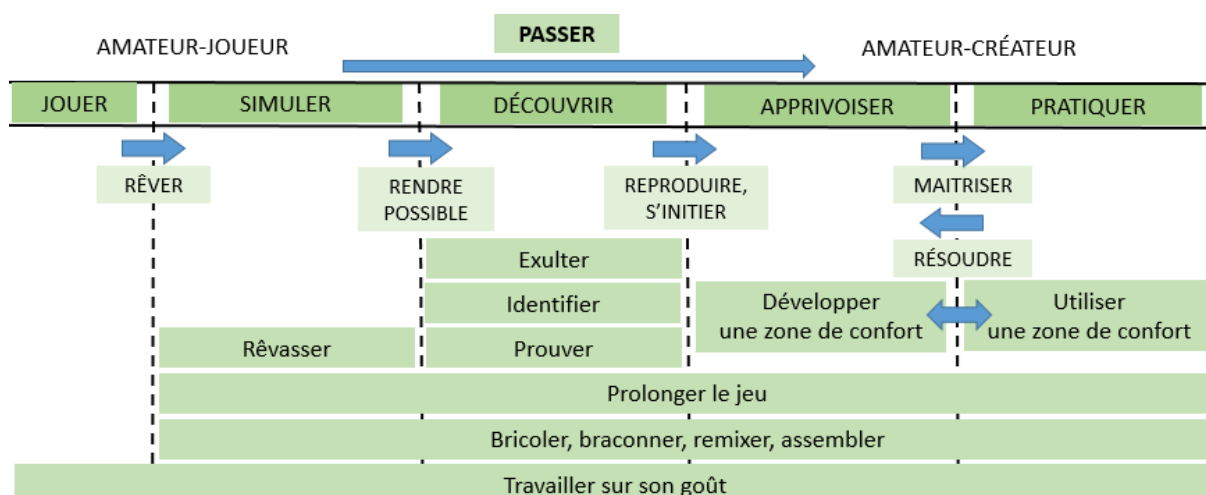


Figure 15 : Schématisation du passage d'amateur-joueur à amateur-créateur.

3.7 Des goûts au *goût en acte*

La question du goût, au sein des études des pratiques culturelles, peut être appréhendée depuis deux perspectives : celui de la sociologie critique héritée de Bourdieu ou celui de la sociologie pragmatique dans la lignée d'Hennion. Les études d'inspiration bourdieusienne ont comme projet la mise au jour de facteurs qui déterminent les goûts des personnes, tels que la classe sociale, le genre, l'âge, etc. Cette branche-ci de la sociologie nous amènerait donc à nous demander comment et en quoi les goûts de nos informateurs les « classent », comment ils les « distinguent » socialement et culturellement et en quoi ils sont le résultat de divers facteurs²²¹. Il s'agirait alors de relever les déterminismes sociaux des acteurs. Par exemple : ceux qui, parmi eux, fréquentaient les premiers forums de discussion en ligne à la fin des années 1990 avaient nécessairement un accès Internet via un ordinateur personnel – achat onéreux et classant, d'autant plus à l'époque. En effet, même si la pratique du jeu vidéo est présente au sein de toutes les classes sociales, celles-ci n'ont pas tous accès aux mêmes équipements : « les inégalités sociales ne résident [...] pas tant dans la consommation de jeu (le fait de pratiquer ou non), que dans les modes de consommation (l'équipement, les types de jeux et les modalités de la pratique) » (Ter Minassian, Rufat, Coavoux et Berry 2011). De plus, dans le cadre de la question de l'amateurisme, la sociologie critique nous amènerait à montrer que « la possibilité de manifester un regard critique, c'est-à-dire de constituer le jeu vidéo comme objet de discours légitime, renvoie à des caractéristiques sociales identifiables » (Ter Minassian, Rufat, Coavoux

²²¹ Notons que ce type d'approche est parfois adoptée en dehors du champ de la sociologie – les données issues du terrain en moins. Pour une description des goûts constitués des joueurs comme résultante des relations entre individus, œuvres, genres vidéoludiques, styles de jeux, communautés de joueurs et culture, lire Sharp et Thomas (2019 : 105-114).

et Berry 2011)²²². Dans notre cas, la sociologie critique a l'intérêt d'alerter sur les déterminismes économiques de notre terrain : porter un regard critique et réflexif sur un objet de passion demande d'être dans des conditions qui le permettent – le propre de la distinction étant de se mettre à distance du rapport de nécessité (Bourdieu 1979) pour porter un regard esthétique. C'est d'ailleurs sans doute d'autant plus important dans le cas des amateurs qui se vouent à une pratique se situant, on l'a vu, plutôt en bas de la hiérarchie en termes de légitimité culturelle.

La sociologie critique trouve cependant sa limite dans la mise à distance de l'acte de dégustation : en s'appliquant à lister les déterminismes d'un goût et la manière dont il est constitué et classé, elle « transforme le goût en signe » (Hennion 2009) et s'interdit d'approcher l'effet que provoque le contact du vin sur le palais, l'écoute d'une mélodie ou le plaisir de pratiquer un jeu vidéo.

Seul le sociologue trouve que tout compte dans le vin – le lieu et les amis autour de la table, le rite collectif et le snobisme, les verres utilisés et les gestes théâtralement accomplis, les étiquettes et les modes, les réputations et les prix, les prédispositions du goût et les codes sociaux de la consommation... – tout, sauf ce qu'il y a dans le verre. (Hennion 2004)

Antoine Hennion revendique une autre approche, la sociologie pragmatique du goût, qui cherche à comprendre non pas *les goûts* (constitués, déterminés), mais *le goût* en action, l'attention portée à la chose, les façons de se le faire sentir – ce qu'il appelle aussi « les attachements ». Or, lorsque nos informateurs rapportent les actes créatifs qui tout au long de leur trajectoire sont ancrés dans « leurs goûts », il s'agit bien de goûts qui sont (re)mis en jeu, manipulés, retravaillés, (re)modelés par le biais de leur activité créative : soit du goût en acte. Hennion observe chez les amateurs de vin que certains sont « si engagés qu'ils cherchent à faire eux-mêmes leur vin – une stratégie très caractéristique d'amateur désireux d'approfondir son contact avec le “produit” » (Hennion et Teil 2003). Ce raisonnement devient tout à fait intuitif lorsqu'on pense aux amateurs de musique, qui sont nombreux à pratiquer un instrument ou à chanter, s'offrant ainsi de nouvelles manières de travailler leurs attachements. Voici donc ce qui se joue chez les praticiens : ce sont des amateurs de jeux vidéo qui cherchent, à travers la création, à cultiver leur rapport intime avec ce média, avec un genre particulier ou avec une œuvre spécifique.

Lorsqu'on approche cette question du lien entre réception et création dans les différentes pratiques culturelles, un contraste se fait jour entre le jeu vidéo et les autres. En effet, les différences fondamentales de dispositifs sont faciles à mettre en évidence dans le cas du vin ou de la musique : s'emparer d'un instrument et en jouer est radicalement différent de l'action de s'asseoir confortablement de manière à bien apprécier la musique et, tandis que la dégustation du vin est l'occasion de gestes reconnaissables pour manipuler le tire-bouchon, la bouteille, le verre et le vin, la

²²² Les auteurs se basent ici sur les travaux de Trémel (2003).

création de vin demande de manipuler d'autres outils et matières. Dans le cas du jeu vidéo, les frontières entre les deux registres d'activité semblent moins faciles à identifier : il est possible de créer et de jouer depuis les mêmes plateformes, utilisant les mêmes outils, les mêmes instruments, dans la même position corporelle. De plus, comme nous allons le voir dans le point suivant, les informateurs vivent les deux activités comme étant proches ou « similaires ». La question peut alors se poser : y a-t-il réellement un changement d'activité ? Ou est-ce que ces créateurs continuent-ils en réalité de jouer lorsqu'ils cherchent à développer leurs attachements ? Et si oui, jouent-ils au même jeu ?

4. Jouer *du* jeu vidéo : la création en tant que savoir-prendre

En étudiant le passage de jouer à créer, nous avons montré en quoi la création se construisait, chez les acteurs, du point de vue de la réception et était ancrée dans leurs goûts pour les jeux vidéo. Parallèlement, comme nous allons le voir, les amateurs désignent aussi l'activité de créer comme étant elle-même « ludique ». Certains vont plus loin en parlant des outils comme étant des « jouets », des « jeux pour créer des jeux » ou des « joujoux ». La question se pose donc de savoir si nos informateurs continuent de jouer lorsqu'ils sont en train de créer et, si oui, à quoi jouent-ils.

Notons que ce rapprochement entre le jeu et la création trouve des échos dans la littérature scientifique du jeu vidéo amateur. Sotamaa (2011), dans une étude sur les motivations des *modders* du jeu *Operation FlashPoint*, dégage six objectifs possibles, dont celui de « jouer »²²³, mais le terme est alors assez flou puisqu'il recouvre le fait de profiter du jeu autant que possible (*extract as much as possible*), de prolonger le jeu et de le personnaliser. Cependant, on ignore si l'activité de créer est alors vécue comme ludique ou non et sur quel mode de jeu. Le plaisir de jouer est aussi invoqué comme une des motivations principales chez les développeurs japonais de *doujin games* (Helland 2018), ou encore chez les programmeurs amateurs de Nouvelle-Zélande des années 1980, Swallwell (2008) ayant montré que les usages exploratoires de la micro-informatique se faisaient sur un mode ludique, qu'il s'agisse de programmer des jeux vidéo ou d'autres types de logiciels²²⁴. Ces différents travaux viennent appuyer et généraliser une forme de parenté entre l'expérience de jouer et celle de créer, mais ne

²²³ Les cinq autres motivations étant : pirater, rechercher (des informations sur le jeu joué), s'exprimer artistiquement, coopérer avec d'autres membres, ainsi que coopérer avec les professionnels et trouver une place dans l'industrie du jeu vidéo. Cette typologie reste toutefois très sommaire concernant les ressorts de ces processus.

²²⁴ Par ailleurs, la seule étude quantitative à notre connaissance sur ces questions de motivations (Poor 2013) montre qu'une majorité de *modders* affirment agir avant tout par amusement, pour améliorer le jeu pour eux-mêmes et leurs pairs, plutôt que pour trouver une place dans l'industrie ou aider un studio de développement dont ils seraient *fans*.

nous renseignent pas plus sur les régimes de jeu à l'œuvre et ne rendent pas compte du sentiment de continuité entre le jeu et la création.

Nous concernant, plusieurs modalités de mise en relation de « jouer » et « créer » coexistent chez les informateurs. Nous commencerons par aborder deux types d'expériences, résumés par les syntagmes « jouer avec la création de jeu vidéo » et « jouer à créer un jeu vidéo ». Nous montrerons en quoi l'activité de création peut être approchée comme un jeu en soi, mais aussi comment ce phénomène n'explique pas nécessairement la continuité expérimentée entre l'acte de jouer et l'acte créatif. Pour cette raison, nous développerons ensuite la catégorie « jouer du jeu vidéo », fondamentale pour la compréhension de l'expérience. Une analogie avec la musique permettra de saisir en quoi les praticiens vivent un jeu performatif d'interprétation du jeu vidéo et, surtout, en quoi la création est aussi à comprendre chez les praticiens comme un *savoir-prendre* leur propre goût pour le jeu, au sens de la sociologie pragmatique. Nous conduirons alors l'analyse de quelques logiciels en les considérant comme des « instruments » de prise et de jeu.

4.1 Jouer à, jouer avec : approcher la création comme un dispositif ludique

Tout d'abord, il faut reprendre la question de l'apprentissage abordée précédemment, non plus cette fois sous l'angle du goût, mais sous celui du jeu. Il y a manifestement chez les acteurs un plaisir ludique à découvrir les possibilités des outils de création qu'ils utilisent (que ce soit un langage informatique ou un logiciel de création), au moins pendant la phase d'appropriation de ceux-ci. Ils expliquent qu'ils font un joyeux « n'importe quoi » avec le logiciel dans une forme d'expérimentation libre. Lorsque les informateurs débutent, ils ne connaissent aucune fonctionnalité. En les « testant », c'est-à-dire en programmant quelques éléments et en essayant le morceau de jeu ainsi créé, ils apprennent autre chose que ce qui était prévu : le programme ne réagit pas comme ils le pensaient au premier abord ; par exemple, la fonctionnalité souhaitée entre en conflit avec un autre élément programmé et l'utilisateur obtient un résultat surprenant et s'en amuse. Il faut relever, comme le fait Roth (2015) dans un article auto-ethnographique sur sa propre utilisation du logiciel *Unity*, que l'approche ludique de l'expérimentation est rendue possible par la possibilité de réutiliser des créations communautaires toutes faites (des graphismes, des bouts de programmation, etc.) et le fait que les logiciels intègrent une fonction de test rapide. La simple pression d'un bouton et l'attente de quelques secondes sont généralement suffisantes pour jouer à la création en cours, ce qui en fait un processus itératif qui laisse une place à l'émergence de réactions inattendues du logiciel.

Dans la même logique, lors d'animation d'ateliers créatifs, nous avons pu observer que l'exploration menée d'eux-mêmes par les animés débouchait sur la production de résultats amusants.

Par exemple, un adolescent qui avait essayé de programmer par lui-même le jet d'un projectile devait chercher sous quelle condition l'ordinateur ferait apparaître ledit projectile à l'écran. Au lieu d'utiliser (dans le logiciel *Construct 2*) la fonction « *on key pressed* » (« quand la touche du clavier est pressée »), il avait utilisé la fonction « *key is pressed* » (« tant que la touche du clavier est pressée ») : les projectiles apparaissaient alors indéfiniment, ce qui transforma instantanément ledit fusil en un « laser ». Ce hasard étant jugé amusant par son auteur, il adopta cette fonctionnalité dans la suite de son jeu. Globalement, la prise en main d'un nouvel outil – d'autant plus lorsqu'elle ne s'inscrit pas dans une démarche de professionnalisation, se fait dans une logique d'essai-erreurs qui peut être vécue sous le régime de l'appropriation ludique. Le témoignage d'Émile, cité plus haut (cf. 2.3), qui disait ne pas vouloir passer ses journées à corriger des bugs suite à la publication d'une « news » sur un site important, doit aussi se comprendre dans une logique d'utilisation ludique du logiciel : si une fonctionnalité bogue ou si un informateur est confronté à une difficulté majeure, il peut très bien décider de contourner ou d'éviter le problème, en changeant de projet, par exemple, de manière à ce que l'activité reste plaisante.

Une utilisation ludique comparable consiste à détourner des outils de création de leur objectif initial²²⁵. Gaspard, un utilisateur de *RPG Maker*, a créé toutes sortes de petites histoires qui abandonnent totalement les mécanismes ludiques des *RPG*. Ce type d'exemples significatifs se retrouvent dans toutes les communautés dédiées à un logiciel spécialisé (et donc généralement liées à un genre ou une franchise) : *RPG Maker* a été utilisé pour faire des jeux de tir ou d'aventure ; *Zelda Quest* a été utilisé pour créer un jeu *Pokémon* ; un utilisateur a créé un *plug-in* pour qu'*Adventure Game Studio* puisse être utilisé pour créer des jeux de tir en trois dimensions. Ce genre de détournement peut être l'occasion d'une approche ludique de l'expérience – Gaspard se définit comme une « sorte de blagueur » et plus précisément comme un « patenteux », une expression québécoise qui décrit un inventeur qui ne se prend pas au sérieux²²⁶.

Ces deux approches – l'appropriation ludique du logiciel et son détournement – sont parentes en ce qu'elles cherchent à jouer avec : elles prennent pour objet les potentiels d'un outil, elles consistent à identifier ses logiques et ses possibilités, voire à les dépasser ou à les pousser dans leurs retranchements. Une telle expérimentation passe notamment par une série de tests en aveugle, dans lesquels l'utilisateur tente des actions sans connaître précisément le résultat qui sera obtenu et où on

²²⁵ Que « l'objectif » des créateurs du logiciel soit réel ou fantasmé n'a pas ici d'importance, nous faisons référence à l'usage normal comme il est pensé par les informateurs.

²²⁶ Cette expression peut servir à traduire certains usages du mot « hacker » (un « hack » était initialement un usage créatif et amusant de la technique, comme lors des détournements de lignes téléphoniques).

se laisse surprendre par les réactions du logiciel. Ce dernier constitue alors, pour reprendre les mots de Baptiste, un « jouet » pour créer des jeux : on joue *avec* lui.

Un autre type d'approche identifiée consiste à construire les dispositifs comme des jeux, impliquant un but. On joue alors *au* logiciel. Il s'agit alors de considérer que le « but » de *RPG Maker* est de créer des *RPG* « comme son nom l'indique ». Dans ce cas de figure, l'utilisateur va chercher à atteindre l'objectif : créer un *RPG* japonais classique, répondant aux normes du genre. Lucien rapporte que « certains considèrent qu'on ne développe pas sur *RPG Maker*, mais qu'on joue à *RPG Maker* [...] ». Il ajoute que « C'est un peu un truc que tout le monde a déjà pensé une fois avant de passer à autre chose²²⁷. » Pour jouer à *RPG Maker*, il faut identifier un objectif induit par le dispositif et y adhérer sans tenter de s'en écarter ; il faut vouloir créer un jeu de rôle traditionnel depuis les briques narratives et ludiques qui sont mises à disposition.

Le processus *jouer à* est soumis à l'existence d'une plus forte adéquation entre le projet personnel de l'informateur et les possibilités du logiciel que dans le cas du *jouer avec*. Prenons un exemple concret pour préciser cette distinction. Dans son ouvrage consacré à *ZZT*, Anthropy cite Jeremy Penner, fondateur du site *Glorioustrainwrecks*, consacré aux jeux vidéo amateur :

ZZT-OOP is very comfortable with its limitations. Its limitations make it approachable. You have a very small amount of things that you have to learn. « When you're starting out, you don't approach making a ZYT game by saying, « Here is the vision of the thing that I want to make; how can I build that with ZYT? » It's much more natural to ask, « Here are the pieces that ZYT gives me; how can I fit them together in an interesting way? » (Anthropy, 2014 : 46)²²⁸

Jouer avec *ZZT* implique de tester ses limites, de s'amuser de ses possibles ou de le détourner. Jouer *à* *ZZT* demande au contraire d'être en phase avec le jeu et ses objectifs identifiés ou imaginés. Nous retrouvons ce type d'approches chez les informateurs qui sont plus proches de la programmation ou d'outils de création généralistes, mais à un autre niveau, celui du défi²²⁹.

²²⁷ Ce rapprochement entre jouer et la création de jeux trouve en tous cas de nombreux échos, y compris dans l'histoire : par exemple, la revue *l'Ordinateur Individuel* (né en 1978) voyait déjà dans la programmation un usage ludique de l'activité de codage. (Sidre 2015).

²²⁸ « ZYT-OOP [le langage de programmation de ZYT] est très confortable avec ses limites. Ses limites le rendent accessible. Vous avez très peu de choses à apprendre. Quand vous commencez, vous n'abordez pas [la pratique] en vous disant "Voilà ce que je veux créer, comment est-ce que je peux le construire avec ZYT ?" C'est beaucoup plus naturel de demander "Voici les pièces que me donne ZYT, comment est-ce que je peux les mettre ensemble d'une manière intéressante ?" »

²²⁹ « La programmation ne permet pas trop l'approximation, donc de la distance ou de la légèreté conduit forcément à un programme qui fonctionne mal. Mais de façon ludique, oui, je prends du plaisir à analyser, à gribouiller des schémas sur un papier, organiser les interactions entre les éléments, apprendre de mes erreurs, commencer à tester, optimiser deux trois trucs et avoir la satisfaction d'avoir créé un module qui répond à mes attentes de départ. » (Kevin)

On retrouve, dans ces façons d'aborder la création (le *jouer à* ou *avec*), une distinction entre le jeu libre (*païdia*) et le jeu réglé (*ludus*) – structurante dans les sciences du jeu et formalisée au moins depuis Caillois (1958). Les deux catégories ne sont pas hermétiques l'une à l'autre et il apparaît tout à fait possible de passer d'une approche à l'autre de manière fluide et rapide. De plus, lorsque nos informateurs expriment des similitudes entre la création et le jeu, ils font référence à des éléments propres aux outils de création : les éléments à assembler, la façon de les manipuler, les buts à se fixer et la joie de les atteindre. Dans leurs témoignages, ils dessinent une certaine forme d'homologie entre les deux activités : elles sont structurées de la même manière et peuvent s'appropriier sur le mode ludique. Cependant, ils ne font plus alors référence au plaisir de jeu éprouvé en jouant à des jeux vidéo : quand ils jouent à/avec la création, le jeu a changé et le plaisir éprouvé est celui de ce jeu-là. Il y a un plaisir ludique à se donner un objectif et à l'atteindre, ou à agencer des éléments ensemble pour en déterminer les possibles. Il y a donc bien une rupture entre leur activité de joueur et celle de créateur et les deux activités, prises comme formes de jeu, sont distinctes. Ils ne jouent plus au même jeu : on passe du goût éprouvé à jouer aux jeux vidéo à celui de jouer à ou avec un logiciel.

4.2 Jouer *du* jeu vidéo à travers des *instruments* de jeux vidéo

L'amateur qui joue à tel logiciel est bien en train de *jouer*, mais il ne *continue* pas à jouer : les plaisirs éprouvés en jouant à un RPG ne sont pas les mêmes que ceux éprouvés en jouant à *RPG Maker*. En continuant à explorer cette question de la continuité dans le jeu avec nos informateurs, Lucien nous a mis sur la piste d'une clé de compréhension essentielle alors qu'il expliquait ses impressions :

Par exemple, en paramétrant des statistiques d'équipements, en cachant des coffres dans les décors, je ressens un plaisir fort similaire à celui de découvrir des équipements et des coffres cachés dans un *RPG*. (Lucien)

En ancrant son explication dans des actions concrètes, Lucien met en rapport des plaisirs éprouvés en jeu avec ceux éprouvés en créant : les deux actions se répondent, elles sont le miroir l'une de l'autre, tout en donnant de la consistance au fait que l'activité a bien changé – ne serait-ce que par les points de vue exprimés. En effet, lorsque Lucien joue à un *RPG*, il lui arrive de chercher et de trouver des coffres qui lui permettent d'obtenir des équipements (des armes pour son personnage, etc.). En situation de création, il aborde une scène similaire depuis un autre point de vue quand, face à un plan de niveau de jeu, il doit décider où placer un coffre. Cette action n'est pas qu'une opération technique. Répondre à ses questionnements internes fait aussi appel à des compétences d'amateur : où serait-il intéressant que je place ce coffre ? Doit-il être visible ou caché, et à quel point ? Que doit-il contenir à ce stade du jeu ? Les actions « trouver » et « placer » se comprennent comme les deux faces d'une même expérience. L'explication est la même avec le paramétrage des statistiques des personnages. En

situation de jeu, toute une série d'informations chiffrées sont données au joueur : telle arme fait autant de dégâts, elle gagne autant de bonus si elle est associée avec telle autre, elle oriente le style de jeu vers tel type de stratégie. L'utilisateur doit jouer avec ces paramètres. Une fois dans l'interface de *RPG Maker*, il doit décider de toutes les statistiques, penser aux interactions que le joueur pourrait actualiser ou non. En situation de création, il se réfère alors aux plaisirs de jeu expérimentés. Jouer à un jeu et créer un jeu sont donc envisageables comme deux manières de produire des effets de goûts et de travailler ses attachements pour le jeu. Il s'agit de deux manières d'approcher, d'apprivoiser, de comprendre ou de faire vivre son goût pour le jeu vidéo, depuis deux situations, deux activités et deux dispositifs différents.

À la suite des travaux de Hennion sur les amateurs de musique, nous voyons dans cette activité créative une manière, pour nos informateurs, de développer une nouvelle « prise » sur leur goût. Ce concept est le produit d'une étude pragmatique de Bessy et Chateauraynaud (1995 : 235) sur les experts et les faussaires. Une prise est « ce qui permet de maintenir la relation entre les repères et les plis ». Le *repère* désigne la convention sociale et peut servir d'appui au jugement (dans le contexte d'origine, l'idée est de chercher à juger de l'authenticité ou de la valeur d'un objet) : je peux reconnaître qu'un jeu est vraisemblablement de telle époque, de tel genre et donc m'attendre à y retrouver ou non des éléments qui m'intéressent. Le *pli* désigne quant à lui « le passage des corps aux dispositifs comme lorsque l'on parle de choses qui se plient ou ne se plient pas à des formes d'action ou d'interprétation » (*ibid.* : 245). Le pli émerge du « corps-à-corps » avec l'objet, il demande à ce qu'il y ait une expérience sensorielle avec celui-ci de manière à devenir capable de « plier son corps » pour accéder aux « plis de l'objet ». L'image la plus parlante du livre de Bessy et Chateauraynaud est sans doute celle de la palpation d'un billet de banque, pendant laquelle le corps cherche à déceler les plis et ainsi à guider le jugement quant à l'authenticité de l'objet. Dans le cas du jeu vidéo, la recherche de plis passerait donc d'abord par la situation de jeu, pendant laquelle les mains expertes de l'amateur sauraient guider les périphériques de jeu de manière à déceler les plis particuliers de l'objet : ce jeu, qui est de l'ordre de tel genre, possède telle caractéristique spéciale – reconnue, ou inédite dans mon expérience. Dans le cas de l'amateur, qui est guidé par sa recherche d'effets et non par une quête de l'authentification de l'objet, le développement d'une prise – le fait de prendre ensemble plis et repères – est mis au service de ses attachements. Dès lors, ce qui différencie le néophyte de l'amateur est un *savoir-prendre* l'objet : il connaît les plis de l'objet – dont il a notamment pris connaissance à travers les repères, il sait s'y plier en retour, pour le saisir de manière satisfaisante (ou, dans le cas d'un « dégoût », il comprend les plis de l'objet auquel son goût ne se plie pas). Alors qu'il quitte le jeu pour ouvrir son logiciel de création, l'amateur *continue*, par d'autres moyens, de développer son savoir-

prendre le jeu. C'est dans ce même développement d'un savoir-prendre que se comprend la continuité du passage du jeu à la création.

Cette façon de retourner le gant réception-crédation pour explorer son goût n'est pas propre au jeu vidéo amateur, comme nous l'avons expliqué plus tôt avec l'exemple du vin. Lorsqu'on examine le cas de la musique, que nous allons construire comme une analogie heuristique, on peut distinguer a) écouter de la musique b) en jouer (au sens de l'interpréter) et c) en écrire. Quels seraient les équivalents dans le cas du jeu vidéo ? L'activité de composer de la musique trouve son parallèle vidéoludique dans ce qu'on appellera « concevoir » : il s'agit de penser le jeu, prévoir ses dialogues, dessiner ses images à utiliser, etc. L'activité de réception, l'écoute, trouve son équivalent dans le fait de jouer. Utilisons cette analogie, enfin, pour comprendre ce que font les amateurs face à leur programme de création, alors qu'ils assemblent des éléments de jeu. Autrement dit : qu'est-ce qui correspondrait à l'action de jouer de la musique, au sens d'en interpréter, de se saisir de son instrument pour traduire en son ce qui a été écrit ?

Musique	Écrire	Interpréter	Écouter
Jeu vidéo	Concevoir	Jouer du	Jouer

Figure 16 : schématisation des registres d'action dans la musique et le jeu vidéo.

Nous proposons de comprendre une partie importante de la création (celle qui se déroule au moment où le geste créatif est posé) comme une forme d'interprétation, que l'on appellera *jouer du jeu vidéo*²³⁰. Par la structure du média vidéoludique, la situation présente a ceci de particulier²³¹ que deux formes de jeux se répondent dans l'acte créatif : alors qu'ils créent, nos informateurs jouent au sens qu'ils *produisent* des éléments de jeux, ce qui leur demande d'user de leurs marges d'interprétation. Alors que l'action jouer de la musique cherche à produire du son, et, dans le cas de

²³⁰ Notons l'utilisation du terme chez Mathieu Triclot, qui propose de recourir à cette notion de *jouer du jeu vidéo* dans ses travaux concernant la rythmanalyse, un projet au long cours dont il a précisé les modalités lors d'une conférence à Lausanne en 2017. Il s'agit pour l'auteur de mieux comprendre ce que font les joueurs face à un jeu vidéo (il ne parle pas de création) en enregistrant et analysant les gestes et les « inputs » – les commandes que les joueurs activent en appuyant sur leurs touches de clavier ou de manette. Il s'appuie sur les travaux de David Sudnow pour comparer le fait de jouer d'un instrument de musique et de jouer à un jeu vidéo. Sudnow est un ethnographe et musicien de jazz qui étudie d'abord comment ses doigts ont intégré le maniement (se sont pliés à l'instrument ?) du piano. Dans *Pilgrim in the Microworld*, c'est en tant que musicien qu'il cherche à « jouer du Breakout » (Triclot 2017), un jeu vidéo sorti en 1976 dans lequel le joueur dirige une palette avec laquelle il doit faire rebondir une balle sur des briques à casser). Triclot développe une série de concepts et de méthodes d'enregistrement des *inputs* comme des notes pour comprendre l'activité *jouer* au regard du geste et du rythme de jeu. L'exemple le plus marquant est probablement une analyse de parties de *Tetris* jouées par des experts, dont l'analyse des *inputs* montrent qu'ils ralentissent progressivement leur rythme de jeu : leur maîtrise de la situation passe par une distance prise avec la vitesse vertigineuse mise en scène par le jeu. Cf. aussi Triclot 2019.

²³¹ Alors que, dans le cas de la musique, « jouer de la musique » répond à « écouter de la musique ».

l'amateur, à approfondir ses attachements à celui-ci, jouer du jeu *produit* du jeu. Le sentiment de continuité entre le jeu et la création se comprend par cette expérience intermédiaire qui est « jouer du jeu vidéo », expérience par laquelle on *prend* son goût par un bout différent, et qui aide à produire des « stimulations similaires ». Aussi, l'action de « créer » doit en réalité se penser comme un ensemble hétérogène d'actions, que nous regroupons selon les deux catégories « concevoir » et « jouer du ».

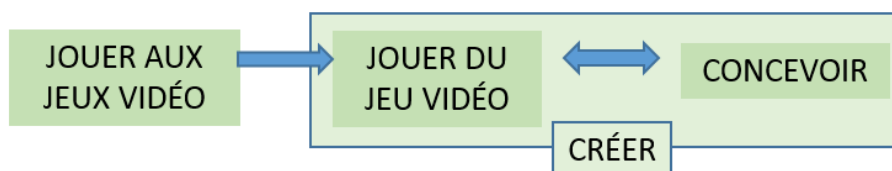


Figure 17 : Schématisation des catégories « jouer » et « créer ».

Il nous faut maintenant préciser que les catégories *prendre* et *jouer du* sont toutes deux liées à la notion d'*instrument* dans leurs domaines scientifiques respectifs. Chez Bessy et Chateauraynaud (dans le prolongement de Merleau Ponty), lorsque le corps-expert éprouve ses limites, alors l'agent humain peut choisir de prolonger ses sens par l'utilisation d'instruments. Pour reprendre l'image de la palpation de billets, il s'agirait alors d'utiliser non plus ses seuls yeux et doigts, mais d'avoir recours à une loupe ou à un microscope, de manière à saisir des détails visuels qui étaient jusque-là inaccessibles. La *prise* et le *savoir-prendre* peuvent donc se faire à travers les médiations de dispositifs techniques. Quant à la catégorie *jouer du*, elle est inspirée du domaine musical, dans lequel la notion d'instrument est centrale. D'ailleurs, pour Bernard Sève, « la musique est le seul art qui use d'instrument » (2013 : 85) – ce avec quoi nous allons être en désaccord. Pour l'auteur :

Le concept de jeu est ici décisif. Le mot « instrument » a, dans l'expression lexicalisée « instrument de musique », un sens différent de celui qu'il a quand il est utilisé seul. Un projecteur au théâtre n'est pas un « instrument », même s'il faut être compétent et doté de sens artistique pour s'en servir comme il convient au moment qu'il faut, etc. On ne joue pas d'un projecteur comme on joue d'un saxophone. Le critère distinctif est celui du jeu (avec ou sans lien avec une partition, selon qu'il s'agit de l'exécution d'une œuvre notée, d'une improvisation, ou de l'interprétation d'une pièce musicale mémorisée). Les instruments et machines employés dans les autres arts sont des instruments de production, mais non des instruments d'existence : le pinceau sert à produire le tableau, mais il disparaît quand ce dernier est achevé. En musique, l'instrument est un instrument d'existence, un véritable instrument ontologique : il fait exister l'œuvre tout au long de sa durée. (Sève 2013 : 83-84)

Nous sommes alors tentés de tracer un parallèle évident avec le jeu vidéo, cependant Bernard Sève tente ensuite de déconstruire une objection similaire qui lui a été faite, concernant les marionnettes (instrument d'existence du spectacle s'il en est, au même titre que l'instrument de musique) et ainsi de défendre la spécificité de la musique comme seul art instrumenté :

La marionnette ne produit pas quelque chose qui soit distinct d'elle-même (les gestes que fait la marionnette ne sont pas séparables d'elle, ils ne peuvent par exemple pas être filmés sans que la marionnette le soit aussi) ; alors que l'instrument de musique produit quelque chose qui est distinct de lui, à savoir les sons, la musique (que l'on peut enregistrer sans que l'on ait pour autant besoin de filmer l'instrument en train de jouer). (Sève 2013 : 85)

On peut d'abord légitimement s'étonner d'un tel critère de distinction puisque, si le son d'un instrument de musique peut s'enregistrer sans l'image filmée de l'instrument, il n'aura aucun sens chez l'auditeur qui aurait fait une (improbable) distinction mentale entre le son et son instrument. Le truchement de l'invisibilisation momentanée de l'instrument ne protège en rien l'hypothèse d'une spécificité de la musique à cet égard²³². Mais, même en acceptant ce critère définitoire de Sève, on peut arguer qu'en utilisant des outils créatifs, pensés comme des instruments de jeu, nos informateurs *jouent du* jeu vidéo : ils produisent un objet ludique (des jeux ou des éléments de jeux) en dehors d'eux-mêmes. Enfin, et surtout, l'idée que l'instrument soit une condition d'existence (« il fait exister l'œuvre tout au long de sa durée ») est particulièrement intéressante nous concernant. En dehors du jeu qui sera produit et créé par l'amateur, il y a bien *quelque chose* que l'usage de l'instrument permet de produire : des effets de goût. En fait, comme le dit Sève, « Le concept de jeu est ici décisif » parce qu'il se focalise sur le moment, sur l'instant de production et ce qui est produit (uniquement) à cet instant.

Nous décidons de lier en un seul terme l'instrument de la prise et l'instrument de jeu pour rendre compte du caractère indissociable, chez nos informateurs, de la production de plaisir (*prendre*) et de la production d'éléments de jeux (*jouer du*). C'est que l'activité créatrice des acteurs connaît d'un même mouvement ces deux strates de l'expérience : d'un seul geste, ils *prennent* le coffre (ils travaillent, interrogent, précisent les modalités de production de plaisir liées à la présence de coffre dans les jeux qu'ils apprécient) et ils *interprètent* la mécanique du placer-trouver ce coffre (ils opèrent une série d'actions techniques pour créer le coffre à l'endroit qu'ils souhaitent dans le jeu). Les mêmes actions (tracer à l'écran un visuel, cliquer pour placer le coffre à tel endroit, sélectionner dans une base de données ce qu'il contient), qui passent par les mêmes instruments (les outils de création), servent simultanément les objectifs de production de plaisir et de production d'un jeu. Dans la suite de ce travail *jouer du* jeu vidéo doit donc s'entendre à son tour comme étant une catégorie double, celle du prendre-interpréter.

²³² Par ailleurs, dans le cas de *jouer du* jeu vidéo au sens où l'entend Mathieu Tricot (en situation de consommation d'un jeu, non de création), considérer les périphériques de jeu non comme des outils, mais comme des instruments de jeu permet de désigner le jeu comme un art performatif, qui a besoin d'instruments ontologiques (en quoi il est plus proche de la musique ou même de la danse que du cinéma, malgré la tendance des *game studies* à désigner l'image filmée comme l'art le plus proche du jeu vidéo).

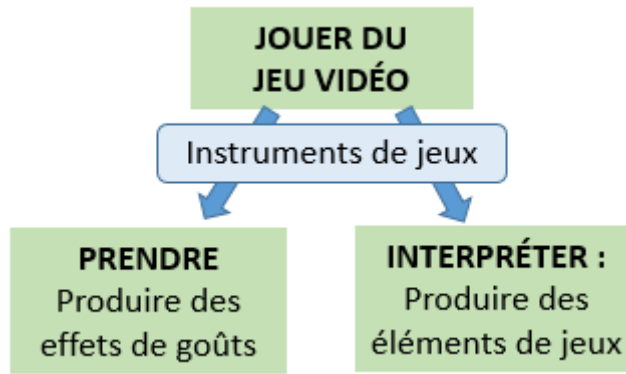


Figure 18 : Schématisation de la catégorie « jouer du jeu vidéo ».

4.3 Les instruments du jeu vidéo

À la différence des musiciens, nos informateurs ne produisent pas des notes, mais des éléments de jeux vidéo, qu'ils soient d'ordre ludique, narratif, visuel ou sonore. Aussi les instruments de jeux ne sont-ils pas transparents : ils proposent et permettent la création de certains éléments, les produisent d'une certaine manière. Le joueur de flûte ne produit pas n'importe quel son n'importe comment, il joue de la flûte à partir des sons que celle-ci peut produire depuis l'utilisation des trous dont la place est prédéterminée avant son utilisation. Tout comme la flûte et la guitare ne sont pas les mêmes instruments, les multiples outils de création proposent eux aussi des expériences différentes, par l'expérience de jeu et par leur façon de sonner. Leurs créations elles-mêmes sonnent parfois différemment : les instruments de jeux étant des dispositifs de médiation techniques, ils ne sont pas neutres. Envisagés comme des instruments de jeux, *RPG Maker* et *Construct 2* (à titre d'exemples) déploient deux manières de jouer du jeu vidéo.

La création d'un nouveau projet sur *RPG Maker* donne d'abord lieu à une représentation de la carte du monde, que l'on peut « dessiner »²³³ en assemblant des tuiles déjà disposées sur la gauche, à la manière d'une palette de couleurs pour un peintre. L'utilisateur retrouve alors des motifs graphiques qui font référence à des conventions génériques (des montagnes, des murs en pierre pour les donjons, des tapis rouges pour les scènes intérieures, etc.). Ensuite, l'utilisateur peut recourir à des éléments prêts à l'emploi dans l'onglet « base de données » : des personnages, objets, monstres et autres motifs sont directement utilisables. L'amateur peut est donc amené à dessiner sa carte et à personnaliser la base de données avant de commencer la « programmation événementielle », en plaçant des événements conditionnels sur la carte (par exemple, *si* le joueur appuie sur la touche « espace » dans

²³³ Cette activité est généralement appelée *mapping* au sein des communautés en ligne (cf. chapitre six, 4.1.2).

la case à côté de tel personnage non jouable, *alors* lancer l'interface de dialogue). La dimension spatiale a donc une importance capitale et répond à l'exploration d'un monde, processus très important dans le jeu de rôle. Au niveau du geste lui-même, l'utilisateur dessine des espaces du même type que ceux qu'il explorait jusque-là : il crée des donjons qu'il visitait, il cache des coffres qu'il trouvait, il ajuste des statistiques avec lesquelles il jouait, et ainsi de suite.

La logique d'utilisation de *Construct 2* – outil généraliste de création de jeux en deux dimensions – est différente. L'utilisateur qui commence un projet a le choix entre deux interfaces. D'abord, il y a le « *layout* », le niveau de jeu sur lequel il va devoir placer différents objets (des images, du texte, etc.). Aucune image n'est directement proposée dans le logiciel, mais l'éditeur (Scirra) met à disposition un ensemble de ressources gratuites que l'utilisateur peut importer. Directement depuis le niveau, l'utilisateur peut appliquer des « comportements » (*behaviors*) préprogrammés sur les images qu'il a ajoutées dans le jeu. Ensuite, la feuille de calcul (*event sheet*) permet de programmer des « événements », qui, dans ce contexte, désignent l'association d'une condition (par exemple : « si l'avatar entre en collision avec un ennemi ») et d'une action (« alors l'avatar perd une vie »). *Construct 2* implique une gestion différente de la façon de produire du jeu vidéo, comparativement à *RPG Maker*. L'effort principal se fait depuis deux types de menus (comportements et événements) et implique de penser les interactions entre les objets de manière systématique plutôt que depuis une perspective spatiale, comme c'est le cas dans *RPG Maker*.

Les instruments de jeu proposent chacun leurs propres manières d'envisager la création de jeux. Pour filer la métaphore, nous pourrions dire qu'ils ont chacun leurs *sonorités*, à la manière des instruments de musique. Nous reviendrons plus en détail sur l'analyse de ces logiciels dans le chapitre suivant.

4.4 Les relations poreuses entre les régimes d'expériences ludiques et non ludiques

Pour conclure cette section sur l'étude des rapports entre *jouer* et *créer*, il faut préciser le statut des différents processus mis au jour – jouer *à*, *avec* et *du* jeu vidéo – pour qualifier les rapports qu'ils peuvent entretenir l'un avec l'autre ainsi qu'avec *se passionner* et *se professionnaliser*. D'abord, précisons que ces processus entretiennent des relations poreuses et mouvantes entre eux. Chaque informateur passe de l'un à l'autre avec une certaine fluidité, selon les conditions de la pratique, de l'humeur, des difficultés rencontrées, de ses aspirations, etc. Aussi, on peut très bien concevoir qu'une même session sur un logiciel de création puisse être l'occasion pour une même personne de jouer avec les possibilités de l'outil, *puis* de jouer à atteindre un but dans sa création, *puis* de *jouer du* jeu vidéo

en cherchant à travailler son goût pour telle mécanique de jeu. Dans les trois cas, il est probable que l'observateur extérieur ne puisse pas déceler de différences dans les gestes posés : ceux-ci peuvent être identiques, mais vécus de manières différentes, en fonction du rapport pratiqué au logiciel. Enfin, précisons que *jouer du*, *jouer à* et *jouer avec* sont trois processus qui sont liés à l'utilisation des logiciels de création. Nous avons appelé ces derniers « instruments *de* jeux » et nous les distinguons des jeux vidéo et de leurs périphériques – qui eux seront appelés « instrument *du* jeu » :

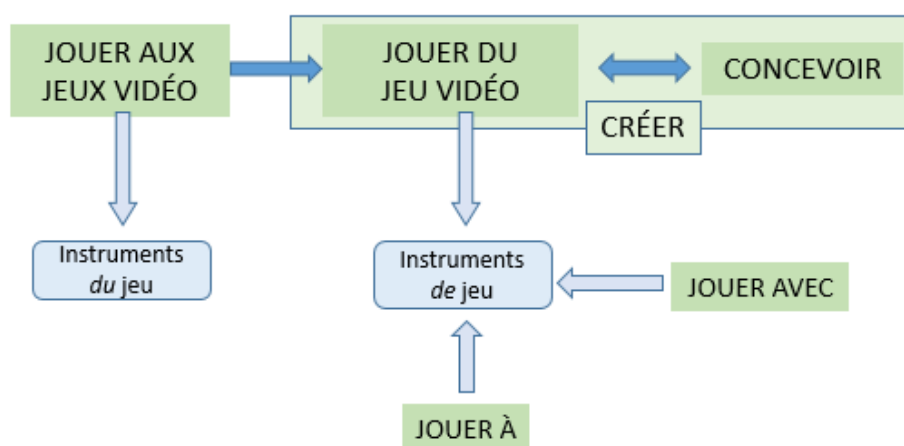


Figure 19 : Schématisation des relations entre jouer, créer et les instruments.

Il est sensiblement plus complexe de formaliser le rapport de ces processus avec *se passionner* et *se professionnaliser*. La recherche de plaisir et les formes ludiques de la création vont nécessairement devoir être privilégiées autrement en fonction du but que va se donner l'informateur au moment de sa pratique. Michèle rapporte par exemple que selon ses observations, la majorité des projets en restent au stade de « démo », qui donne à jouer pendant une demi-heure ou une heure, où l'on découvre un univers et le début d'une histoire. Nos informateurs doivent tous négocier leurs propres équilibres entre, d'une part, une attitude ludique, dont la déclinaison *jouer du* jeu vidéo est clairement liée à volonté d'entretenir sa passion pour le média, et, d'autre part, une attitude où la productivité de l'activité prime, l'effort l'emportant sur le plaisir. Les plus enclins à se professionnaliser doivent, au moins à terme, soumettre le plaisir de jeu à celui de terminer leur projet. Cette observation montre aussi que l'abandon de projet, décrit comme une des « affres » de l'amateurisme, peut se comprendre en réalité par la recherche non négociable, sans compromis, d'un plaisir de jeu qui serait corrompu (Caillois 1992) par le travail ou par le caractère laborieux de la tâche. Pour autant, agir par passion ne mène pas à abandonner au moindre effort. Émile crée son propre jeu tout seul depuis plus de dix ans. Il veut finir cette œuvre « parce que c'est vraiment *le* jeu qu'[il] voulait faire », mais admet que « ça commence à faire long », que ce n'est « plus très marrant ». Nous verrons lors du chapitre six que les amateurs apprennent à comprendre ce qui peut les faire passer d'un régime d'expérience (ludique ou non) à un autre. Ils cherchent à préserver le plaisir qu'ils obtiennent de leur activité en

mettant à distance tout ce qui relèverait de l'effort, de la planification et de la simple exécution. Pour que *jouer du jeu vidéo* reste de l'ordre du ludique, il faut qu'il y ait des marges sur lesquelles jouer – dans le cas contraire, l'instrumentiste se transforme en exécutant²³⁴.

5. Être un créateur (en) amateur : donner prise

Décrire et analyser la création de jeux vidéo amateur a permis de saisir le caractère central de la continuité entre l'acte de jeu et l'acte créatif pour nos informateurs, ce qui nous a amené à établir la catégorie *jouer du jeu vidéo*, un processus de l'entre-deux qui rend à ce média la dimension d'interprétation et de performance du texte – et qui nous a conduit à revoir la notion d'instrument dans ce contexte spécifique. Jouer du jeu vidéo, c'est donc (depuis la position de l'amateur-créateur) une manière de prendre (saisir) et de jouer (interpréter) des éléments de ce qu'on appellera le répertoire ludique.

Pour achever notre cheminement du passage du *jeu* à la *création*, il nous faut maintenant rendre compte et comprendre les ambitions d'originalité et les efforts de créativité présents chez les amateurs. Ces prétentions, qui peuvent les rapprocher d'un processus d'auctorisation, sont particulièrement visibles dans les communautés d'amateurs lorsqu'ils publient leurs créations. C'est pourquoi nous partirons de l'analyse d'une controverse ayant eu lieu au sein d'une communauté au sujet des modalités de mises en avant et de diffusion des meilleurs jeux réalisés par les membres. Cette controverse prenant ses appuis principalement sur la question de l'originalité ou sur celle de la reproduction de mécaniques de jeux familières, elle nous permettra de préciser les catégories « créer », « concevoir » et « jouer du », ainsi que les relations entre ces catégories.

D'abord, notons qu'il y a deux types d'orientation possibles envers le répertoire ludique : il peut s'agir de *concevoir* des éléments de jeux originaux et à les ajouter au répertoire, ou, au contraire, de puiser dans ce répertoire et de jouer des éléments en usant de leurs marges d'interprétation. Ensuite, nous nous interrogerons sur les modes d'adresse de nos informateurs (à qui s'adressent leurs créations ?), ce qui permettra de mettre au jour trois processus liés par l'adresse à soi ou à autrui : *faire sien*, *faire bien* et *donner prise*. Sur la base de cette dernière catégorie, nous interrogerons le qualificatif d'« auteur » pour désigner ces amateurs-créateurs. Précisons enfin que nous allons, dans la section suivante, raconter cette controverse telle qu'elle nous a été rapportée en repartant de deux catégories de *personnes*. Or, en cohérence avec notre projet, cette catégorisation des personnes n'est

²³⁴ Le sixième chapitre sera entièrement consacré à l'approfondissement de cette question du *jouer* créatif.

pas pertinente en elle-même pour comprendre l'expérience des acteurs. Pour cette raison, nous fonderons, dans un deuxième temps, deux catégories compréhensives.

5.1 L'histoire des deux « top » et le développement d'un « bon goût »

En 2002-2003, Émile pratique *RPG Maker* depuis plusieurs mois quand il décide de se lancer dans un grand projet – qu'il poursuit toujours actuellement. Il fréquente plusieurs forums, les communautés francophones dédiées au logiciel étant alors en pleine explosion (parallèlement à la progression des ordinateurs personnels et à la démocratisation d'Internet). Une des communautés les plus fédératrices disparaît en 2005 pour des raisons de dissensions internes. Émile s'entoure alors des membres des « staffs » de plusieurs forums pour fonder son propre site Internet et son forum en 2006. Ce dernier va progressivement devenir un des sites les plus populaires pour la communauté des *makers*, pendant plus d'une dizaine d'années. Gaspard est un des contributeurs réguliers du site et, avec d'autres membres, il commence à rassembler une grande base de données sur tous les jeux qu'ils trouvent :

J'avais vraiment à cœur de rassembler le plus possible ce qui avait été créé au fil des ans avec le logiciel. On a été explorer les communautés étrangères, espagnole, italienne, même thaïlandaise. Tout héberger ça sur des serveurs dédiés pour qu'il reste des traces de toute cette histoire. Je pense que la section est un peu bousillée à présent, quand je suis parti les gens se sont mis à *uploader* leurs jeux sur MegaUpload - une bien mauvaise idée avec le recul²³⁵, mais bon - les serveurs [du forum] semblaient moins pertinents. (Gaspard)

L'idée vient aux membres de l'équipe de réaliser un palmarès des œuvres de la communauté. En 2008, « il y a eu des divergences d'opinions assez importantes » (Émile) concernant la manière de désigner les meilleurs jeux. Émile désigne deux « courants » qui se sont progressivement formés au sein du forum : les « classiques » (tenants d'un respect des canons) et les « originaux » (tenants d'une rupture avec les conventions). D'un côté, le premier groupe défend les jeux « classiques » :

Il y en avait qui se disaient : on va suivre un peu le modèle des jeux pros, on va faire des jeux très longs, sans excès d'originalité. L'aspect, les graphismes, c'est pas le plus important, le plus important c'est un scénario béton, des tonnes d'objets, d'accessoires, de quêtes annexes, des trucs énormes, 200 heures de jeu. Ça, c'est le top. (Émile)

Les jeux « classiques » sont donc jugés sur des critères très proches des jeux traditionnels : durée de vie, scénario, et ainsi de suite. Concernant les graphismes, « c'est pas le plus important » : il est donc tout à fait légitime pour ces créateurs d'utiliser principalement des ressources graphiques disponibles sans avoir à les créer eux-mêmes. Ils utilisent soit les « RTP », les ressources de base, soit

²³⁵ Le site d'hébergement en ligne MegaUpload a été brusquement fermé sur décision de justice des États-Unis en 2012.

les « RIP », les ressources de jeux officiels qui ont été « ripées », c'est-à-dire récupérées sur ordinateur (ils récupèrent alors principalement les graphismes des jeux 16 bits – en particulier les jeux de rôles sortis sur Super Nintendo). À ces critères s'ajoute la nécessité d'avoir un jeu terminé qui offre une expérience complète et non pas une démo. Enfin, les créateurs de ce courant semblaient plus enclins à destiner leurs jeux à un grand public. Ce premier groupe s'opposait, à l'époque, à un ensemble de créateurs qui défendait les jeux « originaux » :

Et ... à l'opposé il y en avait qui disaient : « non nous on fait du jeu vidéo amateur, on s'exprime, voilà, on fait comme si on faisait de la littérature, mais, *RPG Maker* c'est un support d'expression, on va faire des jeux courts, on s'en fout si ça fait une demi-heure ». (Émile)

Les tenants de l'originalité s'opposent donc quasiment en tous points avec les « classiques » : ils s'éloignent considérablement des codes des jeux professionnels et de leurs critères esthétiques pour chercher à « s'exprimer », à travers des œuvres « *full custom* » (les dessins sont faits par les créateurs), très courtes, restant généralement au stade de démos. Enfin, le public espéré n'est pas le grand public, mais principalement la communauté elle-même. Devant ces divergences, il a finalement été décidé de créer non pas une liste des meilleurs jeux, mais deux, de manière à reconnaître ces différents ensembles de critères :

Bon ça a duré des années, personne n'a jamais gagné donc voilà c'est pour ça qu'on a créé ces deux tops, pour un peu réunir des jeux de chaque esprit sans pour autant les mettre en compétition ou les éliminer les uns les autres. (Émile)

Ici aussi, et malgré cette présentation fidèle aux témoignages recueillis, notre intérêt ne va pas à la classification des personnes, mais bien à la compréhension des processus à l'œuvre. De nombreuses observations permettent de désigner ces deux positions radicales (originaux versus classiques) comme relevant d'un moment particulier dans des dynamiques sociales. Au-delà de la formalisation située de ces deux positions, nombreux sont les participants du forum qui reprennent des critères de chacune des deux visions pour bricoler leurs propres positionnements, par exemple en défendant la création de scénarios originaux associée à une utilisation de nombreuses ressources préexistantes, mais assemblées d'une manière personnelle, ou encore en créant des jeux de rôles très classiques sur le plan ludique, mais entièrement originaux sur le plan du dessin. Deux arguments de la controverse nous intéressent particulièrement : l'un concerne une certaine forme d'orientation envers le répertoire ludique reconnu, l'autre est lié à l'adresse toujours ambivalente des créations d'amateurs.

5.2 Créer : jouer et concevoir le répertoire vidéoludique

Tout d'abord, nous retrouvons dans ce cas d'étude, sous une forme particulièrement exacerbée, deux pratiques différentes par rapport au média que l'amateur s'approprie et que nous formulerons comme suit : *l'assembler* (mettre ensemble) et le *dissembler* (faire différent).

L'*assembler* est la pratique qui consiste à mettre ensemble des morceaux déjà créés. Le plus directement visible concerne les aspects graphiques : il s'agit de choisir de recourir à des bases de données de « tuiles graphiques » que les informateurs disposent dans la grille proposée par *RPG Maker* pour mettre leur niveau en forme, mais aussi pour représenter leurs personnages, leurs objets, etc. Ce qui est vrai pour les graphismes peut s'étendre aux autres aspects du jeu vidéo : les sons, les schèmes scénaristiques et les mécanismes ludiques sont puisés dans ce que l'on appellera le répertoire vidéoludique. Ce répertoire existe sous une forme personnelle et abstraite (on peut le comparer au répertoire personnel de l'instrumentiste) et sous une forme sociale et concrète (les banques de données mises en ligne dans les communautés). Enfin, *l'assembler* est nécessaire au *jouer du* : cette modalité décrit l'action concrète de « mettre ensemble » au moment d'interpréter (comme le musicien mettrait des notes les unes à la suite des autres). Cette pratique suppose une *utilisation* du répertoire et un choix parmi un ensemble de possibles.

Nous y voyons le côté créatif de l'utilisation des « éléments d'attractions » que les *fans* utilisent pour consommer leurs créations (Azuma 2008). L'assembleur accepte, voire valorise, l'intertextualité de sa production : qui assemble ressemble – et s'inscrit donc dans un certain nombre de références partagées avec le futur public potentiel. En jouant des éléments du répertoire en question, et en jouant avec les marges de son interprétation, l'instrumentiste inscrit son propre style dans la performance. Aussi, se référer aux codes d'un genre ou d'œuvres déjà consultées n'est pas synonyme de tout abandon d'originalité, voire de recherche artistique : à titre d'exemple, bien que Julien n'utilise quasiment que des dessins issus de banques de données, il considère son activité d'assemblage de ces ressources (le *level design*) et l'écriture du scénario comme relevant du domaine artistique.

Nous nommons *dissembler* la pratique de création qui s'appuie prioritairement sur la recherche d'originalité. Elle implique de se passer des ressources à disposition : les informateurs dessinent leurs propres dessins, composent leurs musiques, bousculent les codes narratifs et ludiques en vigueur. Dans le cas d'utilisateurs d'outils spécialisés dans un genre particulier, comme c'est le cas avec *RPG Maker*, ils cherchent à le « tordre » pour le détourner de son usage prescrit et produire d'autres types d'œuvres. Cette tension assembler-dissembler peut se retrouver aussi au niveau de la programmation même, certains acteurs préférant recourir à des « bouts de code » pré-écrits à personnaliser, quand d'autres souhaitent programmer eux-mêmes « *from scratch* » (depuis une page

blanche). Qui cherche l'originalité dissemble du répertoire vidéoludique en vigueur et partagé culturellement.

Dissembler désigne, au niveau du geste créatif, le processus de concevoir de nouveaux éléments à intégrer au répertoire (personnel, voire social). L'action se fait au niveau de la création d'une œuvre complète, mais aussi par le biais de modestes participations aux banques de données en ligne (créer un personnage et inviter ses pairs à l'utiliser). Cette pratique a donc des ramifications tant au niveau d'une pragmatique du goût (je n'*apprécie* pas ce qui m'est proposé, je propose à mon tour autre chose), que d'une distinction sociale (je souhaite être reconnu en tant qu'auteur et je m'efforce donc de proposer une production personnelle) ou encore politique (je *proteste* contre ce qui m'est proposé en créant des alternatives)²³⁶. En concevant de nouveaux éléments du répertoire, l'amateur permet à l'instrumentiste (lui-même ou un autre) de s'en emparer.

Enfin, il faut préciser qu'encore une fois, ces catégories qualifieront très rarement à elles seules l'expérience d'un informateur, chacun bricolant, assemblant certains éléments et en créant de nouveaux. Cette première formalisation permet néanmoins de qualifier plus précisément la catégorie générale de « créer », entendue désormais comme la relation entre « jouer du » et « concevoir ». De plus, cette distinction permet de mieux saisir deux orientations à sens unique *vers* et *depuis* le répertoire. Nous appellerons « concevoir » l'action d'ajouter des éléments au répertoire ludique, et « jouer du » celle de puiser dans ce répertoire et de l'interpréter.

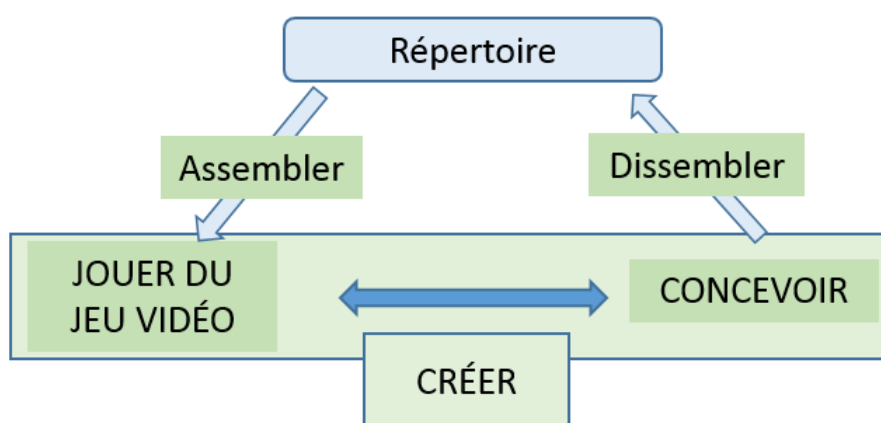


Figure 20 : Schématisation de la catégorie « créer » et des orientations possibles quant au répertoire vidéoludique.

²³⁶ Concernant ce dernier niveau, les *fan studies* ont déjà montré comment d'autres pratiques culturelles – comme les *fanfictions* – sont des lieux dans lesquels les représentations de genre sont remise en jeu (Bourdaa et Alessandrin 2017).

5.3 L'adresse ambivalente : faire bien, faire sien et donner prise

La controverse communautaire entre tenants de l'originalité et du classicisme permet aussi de faire apparaître différents régimes d'adresse qui peuvent entrer en conflit. Il nous faut d'abord distinguer la création auto-adressée (pour soi-même) et celle qui est destinée à rencontrer un autre. L'ensemble donne lieu à la catégorisation de trois processus : *faire bien*, *faire sien* et *donner prise*.

Alors que les informateurs s'inscrivent dans des groupes sociaux initialement pour des questions techniques (production et consultation de tutoriels, de documentation, de banques de données et de ressources graphiques ou sonores, etc.), leurs discussions les amènent aussi à se demander ce qu'est un « bon » jeu vidéo et un « bon » jeu vidéo amateur, un « bon » *RPG* amateur, un « bon » *fangame* de telle licence, etc. : ce qui est révélateur des processus de formalisation d'un « bon goût ». C'est un processus que l'on peut observer sur de nombreux sites Internet. La communauté du « *making* » francophone organise d'ailleurs un concours annuel – les Alex d'Or – au cours duquel un jury va décerner différentes distinctions. Les Alex d'Or sont le fait d'initiatives d'amateurs et son caractère non officiel est tout à fait reconnu au sein de la communauté. Toutefois, cet ancrage ne l'empêche en rien d'être un instrument de distinction au sein des communautés : ses gagnants sont célébrés et, de plus, ils sont invités à rejoindre un forum caché du reste de la communauté où peuvent discuter les gagnants du concours des différentes années. Baptiste, qui en fait partie, les compare avec humour aux « francs-maçons du *RPG Maker* » : « en vrai, on n'a aucune influence sur personne et on est juste des vieux cons qui parlent du passé en toute nostalgie ». D'autres concours revêtent un caractère plus officiel, comme les AGS Awards, organisés et mis en avant sur le site officiel du logiciel *Adventure Game Studio*. La formalisation d'un bon goût structure donc l'expérience des praticiens. Plusieurs d'entre eux ont d'ailleurs quitté la pratique ou les forums en ligne parce qu'ils ne se sentaient pas reconnus, qu'ils étaient sans cesse critiqués pour leurs choix esthétiques, etc.

Ensuite, cette controverse met en évidence que la recherche de la bonne œuvre est fortement ancrée dans la façon dont les informateurs vivent leur activité créative à un niveau micro de la pratique. Si l'on cherche à comprendre les motivations des protagonistes impliqués dans ces débats, il apparaît que leurs discussions reposent en partie sur les plaisirs qu'ils ont développés dans le cadre de la création en elle-même.

Deux entretiens de personnes ayant pris part à la controverse, un tenant de l'originalité et un tenant du classicisme, sont éclairants à ce sujet. Initialement, chacun d'eux en est venu à utiliser *RPG Maker* pour créer des *RPG* classiques : Julien voulait créer une suite de son jeu préféré, Gaspard souhaitait continuer des « sortes de jeux de rôle papier » qu'il faisait étant enfant en s'inspirant de

jeux commerciaux. Cependant, au cours du temps, le second va « laisser tomber l'idée de faire des vrais jeux » avec le logiciel afin de « tester », « expérimenter ». Il crée alors toute une série de « trucs » très courts. Sachant dessiner, il peut produire des œuvres « *full custom* » (entièrement faites main sur le plan graphique). Au contraire, Julien, le tenant des jeux classiques, ne fera que pousser plus loin ses critères de qualité initiaux, notamment celui de l'écriture d'une histoire solide. Il se décrit comme accordant plus « d'importance au fond qu'à la forme » pour expliquer qu'il ne porte pas une attention particulière aux graphismes (« tant que c'est bien mappé » : c'est-à-dire tant que les tuiles graphiques sont assemblées de manière cohérente et harmonieuse). Dessiner ne fait pas partie de sa définition d'un bon moment de création. Préférant par-dessus tout écrire des scénarios longs et des retournements de situation, l'informateur préfère produire quelques jeux très longs suivant le même schéma canonique. Ainsi, les normes de bon goût qui tendent à s'institutionnaliser au sein des groupes peuvent autant être le fruit d'un travail critique sur le jeu vidéo de manière générale que prendre appui sur leur propre expérience de la création.

Cette différence d'appuis est particulièrement visible sur les forums de discussion. Une pratique instituée consiste à démarrer un « topic », un fil de discussion, à la création d'un nouveau projet et d'y « poster » régulièrement des nouvelles. C'est l'occasion de discuter avec les autres membres du forum des différentes avancées du jeu. Les discussions peuvent rapidement devenir tendues et mobilisent comme arguments à la fois les normes du bon goût et la recherche de plaisir de la part du créateur. Ainsi, sur le forum de *Zelda-Solarus*, il arrive que certains utilisateurs rappellent aux contributeurs ce qui, selon eux, fait ou non partie de « l'esprit *Zelda* » (une difficulté trop grande ou un système de *leveling*²³⁷ sont ainsi mal vus)²³⁸. Les auteurs se défendent en rappelant qu'il s'agit de « leur » projet et qu'ils y intègrent « ce qu'ils aiment ».

Pour ces créateurs qui n'ont pas d'ambition commerciale, le respect des goûts d'un futur public, fut-il constitué de pairs, a une importance relative que chacun décide de gérer à sa manière. Chaque informateur négocie une approche entre la recherche d'un plaisir personnel et le fait de plaire au sein de la communauté. Par exemple, Olivier a inscrit son jeu aux Alex d'Or, mais en relativise l'importance : « clairement au fur et à mesure de la compétition je me suis dit que ça n'avait aucun

²³⁷ Le *leveling* est un mécanisme qui consiste à pouvoir faire évoluer son personnage au gré des points d'expérience qu'il acquiert au fur et à mesure de sa progression dans le jeu.

²³⁸ Voir par exemple ce message de Angenoir37, qui intervient dans un débat sur la difficulté du jeu amateur *La Légende de Zelda, la Porte des Titans* (créé par Gégé) : « Souviens toi qu'une majorité de joueurs dans un jeu de la trempe d'un *Zelda* cherchent avant tout la diversité du scénario, du *gameplay* et également une difficulté basée plus sur les énigmes bien construites que sur des combats de créatures toujours plus fortes avec des objets améliorables à foison. ZELDA CE N'EST PAS FINAL FANTASY ». Source : « Sujet: La légende de Zelda, la Porte des Titans », *Zelda-Solarus*, URL : <http://forums.zelda-solarus.com/index.php/topic,20391>, consulté le 3 octobre 2019.

intérêt pour moi parce que, que je gagne ou pas, ça ne changera pas mon avis sur mon jeu et je continuerai de le faire de la même manière. » Baptiste explique pour sa part avoir été très fier de remporter cette récompense tout en expliquant que « Ça ne sert à rien parce que c'est vingt personnes qui vont te dire "wouhou c'est super !" ».

Nous résumerons ces deux processus dans les termes de « faire sien » (faire pour soi, pour son propre plaisir d'une pratique sans adresse à autrui – en lien avec la volonté de créer « son propre jeu ») et « faire bien » (chercher à plaire au sein de sa communauté de pratique en se référant au « bon goût » qui y est institutionnalisé). Ces deux processus entrent en tension, ce qui a pour principale résultante, en dehors de postures radicalement ancrées dans un seul pôle, de devoir négocier en permanence une *adresse* vécue comme étant problématique et ambiguë. En effet, la situation ne se résume pas à choisir entre « faire pour soi » et s'adresser à un groupe en négociant avec ses critères de goût. On retrouve chez les acteurs une volonté de partager leur propre goût en l'adressant à autrui. C'est ce que nous appelons « donner prise » : nos informateurs tiennent dans les instruments de jeu des dispositifs qui peuvent les aider à partager les prises qu'ils ont développées en tant qu'amateurs de jeux.

Pour illustration, Norman explique : « je fais un jeu de plates-formes parce que j'ai aimé les jeux de plates-formes. J'ai envie qu'il y ait plus de jeux de plates-formes, j'ai envie de partager mon amour du jeu de plates-formes. » Puis il continue en donnant un exemple plus précis concernant l'utilisation du grappin dans les jeux de plates-formes : « C'est quelque chose que j'ai beaucoup aimé dans certains jeux, mais dans ces jeux-là tu n'avais pas la liberté de l'utiliser aussi fort que je ne le voudrais. » C'est pourquoi il l'ajoute à son jeu, de la manière dont il le souhaite, et, précise-t-il, non pas parce que ça viendrait d'une « étude de marché », mais parce que lui seul a souhaité ainsi user de sa liberté d'amateur. Avec ses jeux de plates-formes, Norman (tout comme les membres de la communauté du *making* avec leurs jeux de rôle) a donc développé une « prise » sur son goût pour le jeu vidéo, formalisant et tenant ensemble son plaisir pour un pli (la sensation d'usage du grappin) et un repère (le grappin étant devenu une convention sociale reconnaissable dans les jeux de plates-formes). En passant d'amateur-joueur à amateur-créditeur, son savoir-prendre personnel s'adresse alors à un autre à qui il tente de donner prise. Ou, en descendant d'un niveau dans l'analyse : en intégrant l'objet *grappin* depuis le répertoire et en le jouant à sa propre manière, en le pliant et le dépliant à son gré, il cherche à donner une prise à autrui sur ses propres sensations. Il y a quelque chose d'intime dans le geste créatif et énonciatif de l'amateur : il dit quelque chose sur lui-même, il partage un soi face au jeu.

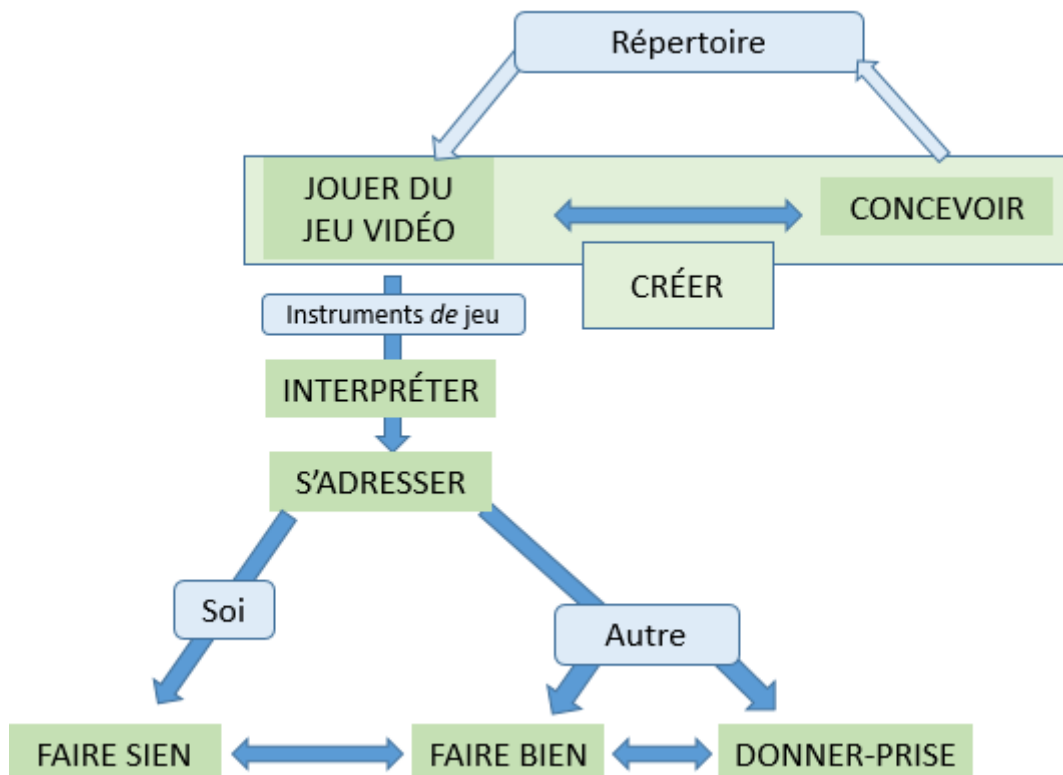


Figure 21 : Schématisation des catégories qualifiant « jouer du jeu vidéo » sur le plan de l'adresse.

5.4 Les amateurs-créateurs : des passeurs de prises

Chez nos informateurs, et comme nous l'avons déjà montré, la catégorie *jouer du*, cet acte du *interpréter-prendre*, est central dans l'expérience. Lorsqu'on étudie cette catégorie depuis la diffusion des œuvres d'amateurs, sur les forums, deux phénomènes se font jour : d'abord, deux orientations à sens unique envers le répertoire (*concevoir* ajoute des éléments au répertoire, *jouer du* puise dedans), ensuite, une adresse problématique vers soi ou un public. Chez l'amateur-créateur, le faire bien (selon les normes en vigueur) est pris en tenaille entre la gratuité d'une pratique auto-adressée et l'ambition d'un partage d'un goût en acte développé dans l'intimité. Le créateur-amateur peut donc difficilement se vivre comme un auteur au sens romantique du terme : d'une part, sa recherche d'originalité n'est pas sa priorité – c'est le faire sien, d'autre part, ce qu'il a à partager ne peut éclore que dans le cadre de relations complices avec des pairs qui comprennent ce qui l'anime et à qui il tentera de donner une prise.

Lorsqu'un informateur refuse d'être désigné comme un artiste, c'est qu'il suppose (à tort ou à raison) que cette dénomination impliquerait de mettre sa pratique au service de son projet, alors qu'il

fait précisément l'inverse : l'intention s'adapte au faire²³⁹. S'il développe une auctorialité, ce qui n'est pas automatique, c'est depuis la pratique elle-même. Gaspard, par exemple, parle d'une démarche artistique, « mais pas de manière active », agissant en fonction de « ce qui [lui] passe par la tête ». Son intention d'auteur est improvisée au gré des gestes concrets. Qu'il abandonne la centralité du geste pratique et son ancrage dans le jouer-prendre réflexif au profit de variables exogènes, et l'amateur devient un artiste, un professionnel, ou les deux à la fois. Si les amateurs peuvent être envisagés comme des auteurs, c'est alors à des « auteurs en acte » qu'il faut penser : ils agissent sur leur énonciation dans le même mouvement que leur action sur le goût, développant et partageant leurs prises au gré de la pratique.

6. Conclusion : comprendre l'expérience de la dégustation vidéoludique

Au départ de notre étude, il y a la volonté d'approcher l'expérience des créateurs « amateurs » dans sa définition par la négative : ceux qui ne sont pas professionnels. L'étude de l'expérience vécue par les informateurs d'un terrain ainsi circonscrit socialement et culturellement nous a amené progressivement à distinguer deux processus centraux : *se professionnaliser* et *se passionner*. Le premier correspond finalement à une façon de faire sienne la définition par la négative avec le but d'en sortir : *se professionnaliser* pour s'arracher à sa condition d'amateur. Notre démarche étant mue par l'objectif de comprendre le lien personnel au média développé par les amateurs, nous avons pris le parti d'approfondir le deuxième processus, offrant une définition positive : il s'agissait de comprendre l'expérience de *se passionner*. L'existence même de ce processus nous a amené à envisager la création de jeux vidéo non pas comme un moyen (de devenir professionnel, un artiste, ou autre), mais comme une fin en soi : comme une pratique culturelle d'amateurs.

Nous avons ensuite étudié les trajectoires de nos informateurs en nous concentrant sur les conditions du début de leur pratique. Une conclusion s'est imposée : en passant de joueur à créateur, certes la pratique des acteurs change, mais ce passage est accompagné d'une constante, à savoir que le sens des deux pratiques ne s'explique qu'en prenant en compte le travail sur les goûts des amateurs. Cette observation a permis de constituer la pluralité de références à leurs goûts (au pluriel, leurs goûts constitués – au sens de la sociologie critique) comme autant de traces d'un travail sur *leur goût* (au singulier, le goût en acte, l'action de dégustation, au sens de la sociologie pragmatique).

Depuis la mise au jour de ce phénomène de travail actif sur le goût de la part de l'amateur, nous avons cherché à formaliser l'acte performatif et interprétatif qui est central dans leur expérience.

²³⁹ Nous rejoignons ici les travaux d'Ingold (2017) qui déconstruit le modèle hylémorphique de l'acte de fabrication, au profit d'une approche matérialiste qui prend en compte l'influence des matériaux sur le projet créatif.

Nous avons nommé l'ensemble des gestes créatifs posés en situation « *jouer du jeu vidéo* » : les amateurs, quand ils créent, *utilisent* des instruments de jeux vidéo pour jouer (au sens d'interpréter) et développer de nouvelles prises sur leurs goûts (prenant ensemble les plis de l'objet et les repères sociaux). Ces instruments, au même titre que les instruments de musique, ne sont pas neutres pour la pratique et impliquent certaines formes d'interprétation.

Enfin, nous avons terminé notre cheminement du passage du jeu à la création par un approfondissement de la posture potentielle d'auteur de nos informateurs. Si ces derniers ne sont pas dépourvus d'intention créative et auctoriale, nous avons identifié que celle-ci se construit dans le geste concret de la pratique elle-même, pratique qui doit rester prioritaire par rapport à d'autres variables (intention artistique, étude de marché, respecter le bon goût communautaire), au risque de sortir de ce qui fait la spécificité de l'acte énonciatif de l'amateur : celui de tendre à un « autre » problématique ses propres prises sur le jeu.

Nous synthétisons ici nos résultats sous la forme d'un schéma général des principales catégories qualifiant l'expérience de création de nos informateurs. Jouer aux jeux vidéo est ici une catégorie qui permet à la fois de travailler son plaisir (*prendre, faire sien*) pour les jeux (ce qui concerne les amateurs de jeux vidéo de manière générale) et de passer à la création (comme dans le cas spécifique qui nous occupe). Créer est compris comme une dynamique (les doubles flèches ne symbolisent pas une opposition mais une relation à double sens) entre le fait de *concevoir* des éléments originaux au répertoire vidéoludique ou de les interpréter (*jouer du*) en utilisant les logiciels de création (les instruments de jeu). Deux autres modalités de jeu (jouer *à* et *avec*) sont elles aussi orientées vers ces instruments. *Jouer du* est la catégorie centrale de ce schéma, car elle permet à la fois de *prendre* son goût et de s'adresser à soi (pour *faire sien*) ou à un autre (pour *faire bien* et *donner prise*).

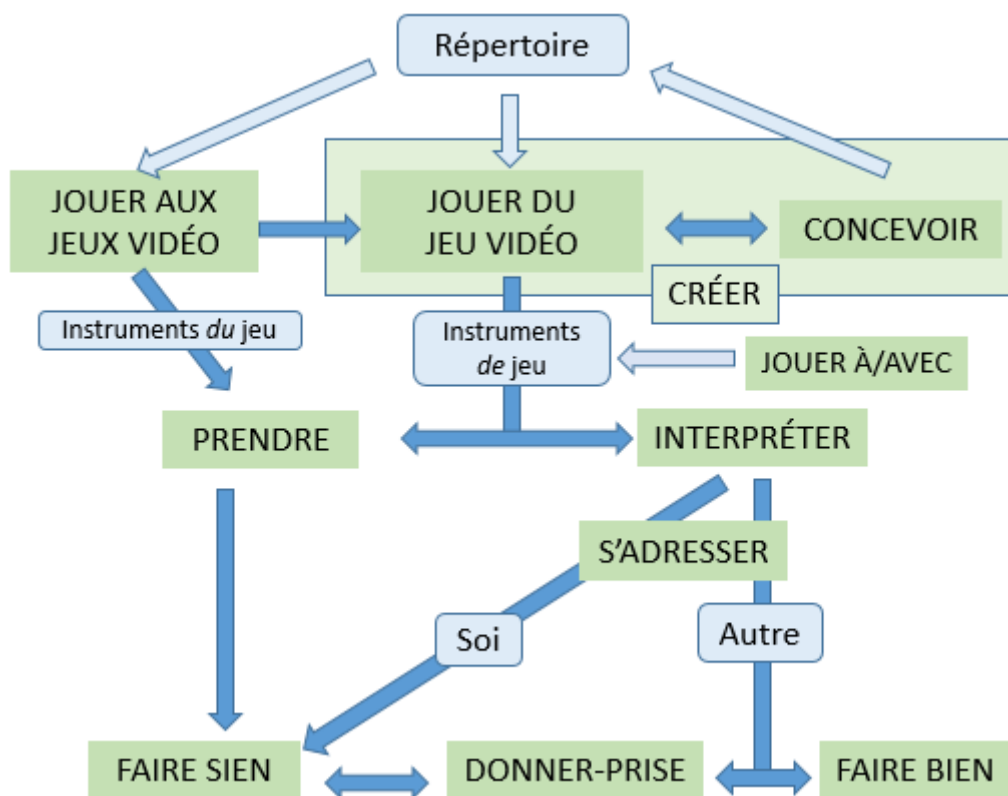


Figure 22 : L'expérience de création de jeux vidéo en amateur.

On remarquera que se dégage un axe vertical au centre du schéma autour du répertoire, de *jouer du*, des instruments de jeu, du *soi* et de *donner prise*. En réalité, l'amateur-créateur est voué à occuper une place de l'entre-deux : entre le *joueur* et *concepteur*, il s'implique passionnément dans une activité libre et sans responsabilité, il joue de son répertoire vidéoludique qu'il adresse problématiquement à soi-même autant qu'à un autre, à qui il cherche à faire partager son goût autant qu'à plaire. Sorte d'expert de la prise, développant sa réflexivité, sa compréhension de ce qui l'anime et de ce qui anime l'autre, il refuse toujours de s'effacer totalement au profit d'un futur public, mais ne peut se satisfaire de l'idée de ne s'adresser qu'à lui-même. Il cherche ainsi à partager ce que des mots ne suffisent jamais à décrire totalement : une sensation ou une impression, un vécu, une expression. Il sait pourtant que ses goûts n'adviennent qu'à condition de dispositions orchestrées, éprouvées et approuvées par l'expérience : comment, dès lors, partager un ressenti si conditionnel ? En proposant des créations qui prendront des appuis partagés socialement : l'inscription dans un répertoire et dans une communauté assurent un socle de base. C'est nécessairement à la marge de ce partage qu'il tentera de dire l'indicible, tendant ses propres prises à autrui. L'amateur n'est pas un auteur au sens qu'il n'impose pas avec violence le sens de sa communication, unilatéralement : il s'adresse autant à des pairs qu'à des publics. Il n'est pas non plus uniquement un public qui se contera de rassembler des éléments appréciés. Il est à l'entre-deux, faisant acte de médiation de soi à soi et, parfois vainement, de soi à l'autre.

La pratique culturelle de création de jeux vidéo en amateur s'inscrit bien évidemment dans un contexte social et culturel plus large. Nous l'avons comparé à la musique, au cinéma ou encore au vin au cours de ce chapitre, reprenant là une ficelle d'Antoine Hennion. Cependant, notre projet scientifique ne se limite pas à reconsidérer le jeu vidéo en tant que pratique culturelle, mais vise à comprendre la spécificité du vécu nos informateurs. Nous avons par exemple montré que le retournement du gant réception-émission était une métaphore heuristique pour comprendre l'enchevêtrement des deux postures, à l'image des amateurs de vin (quand ils en dégustent et quand ils en créent) ou de cinéma (on imagine un cinéophile s'emparer de sa caméra pour mettre son goût à l'épreuve). De plus le parallèle avec la musique permet d'appuyer notre propos sur la place de la performance d'interprétation dans le jeu vidéo (nous aurions pu prendre l'exemple du théâtre ou d'autres arts de la scène). Notre terrain fait dialoguer deux formes de jeu (depuis la consommation ou depuis la création) en prenant appui sur un même travail sur le goût.

Nous butons à ce stade contre une difficulté majeure entravant l'approfondissement de notre compréhension : avant de saisir les liens entre création et travail du goût pour le jeu vidéo, il nous faut définir ce que peut être ce goût pour le jeu vidéo et en quoi il consiste en une pratique particulière du goût. Y a-t-il un type de plaisirs propre au jeu vidéo ? Et en quoi la création permet de travailler ces plaisirs-là particulièrement ? Il nous manque à ce stade une théorie du goût pour le jeu vidéo.

Dans les études sur le jeu, le terme « amateur » est employé fréquemment, mais de manière peu problématisée : le terme est utilisé en tant que synonyme de « joueur ». Il en va de même du concept de « goût », quasiment absent du champ. Sébastien Genvo fait figure d'exception lorsqu'en 2003 il consacre quelques pages à cette question. À la suite de Leveratto (2000), il considère que c'est l'investissement des amateurs qui permet la mise en forme culturelle d'objets méprisés. Genvo et Leveratto font reposer la définition de l'amateur sur une donnée quantitative, à savoir le nombre d'heures investies dans l'activité (les joueurs de LAN²⁴⁰ passent beaucoup de temps à leur activité, ce sont donc des amateurs), ainsi que sur la trajectoire des acteurs. Ter Minassian et Boutet (2015) se basent aussi sur des données sociologiques pour étudier la façon dont la pratique du jeu vidéo s'intègre dans le quotidien des « passionnés » – une des conclusions de leur recherche étant que « les goûts pour les jeux apparaissent [...] très dépendants des dimensions des modes de vie que l'on associe habituellement à l'habitat. » Ce sont donc à chaque fois « les goûts » qui sont étudiés et non le goût en acte. Enfin, les travaux de Manuel Boutet sur le développement des « styles de jeu » (Boutet 2012) sont ce qui se rapproche le plus de notre démarche en ce qu'ils permettent de comprendre comment les joueurs élaborent des manières de faire advenir un « plaisir » de jeu.

²⁴⁰ LAN est l'acronyme de « Local Area Network » (tournoi en réseau local). Il sert à désigner un rassemblement en présentiel de joueurs de jeux vidéo.

Plus généralement, les sciences du jeu se sont largement penchées sur les caractéristiques intrinsèques des dispositifs puis sur l'analyse du jeu en tant qu'activité. Le fait que le jeu vidéo soit le premier grand média de masse interactif y est probablement pour quelque chose : l'activité a pris le dessus sur les autres dimensions analysables. Ainsi, le joueur est ce qu'il fait. Appliquée au cinéma, cette thèse voudrait dire qu'il n'y aurait plus de cinéphiles, mais uniquement des spectateurs. Il fallait aussi probablement avoir posé ces fondations théoriques, avoir combattu les accusations d'illégitimité (et de plaisirs illégitimes ; Hamayon 2012), avoir cherché à comprendre ce qu'est l'acte de jouer et comment définir les jeux pour être en mesure de se demander ce que peut vouloir dire *goûter* le jeu vidéo.

Pour l'heure, nous avons établi l'existence d'un entrelacement puissant entre la production de jeux vidéo en amateur et la production de plaisir. Deux perspectives possibles nous apparaissent selon qu'on l'envisage depuis la question du goût ou depuis celle de la création : *créer* apparaît comme un moyen de *goûter*, autant que *goûter* comme un moyen de *créer*. Pour continuer d'investiguer plus avant cette question, chacun des deux prochains chapitres abordera frontalement une de ces deux perspectives. Dans le chapitre cinq, nous chercherons à définir l'action de *goûter* le jeu vidéo et à comprendre en quoi la création permet un travail particulier de ce goût – nous approfondirons alors la dimension *prendre* de *jouer du*. Enfin, dans le sixième chapitre, nous renverserons notre questionnement en analysant en quoi travailler son goût en réalisant des jeux implique de déployer un rapport spécifique à la création – nous étudierons plus en détail la dimension *interpréter*.

Interlude : gagner n'est pas aimer

The Last of US (TLOU) est un jeu d'action-aventure dans un univers post-apocalyptique. On y incarne tour à tour deux personnages, Joel et Ellie, dans leur quête de survie. Le jeu a été largement salué pour ses qualités narratives, ludiques et graphiques. Je me concentre ici sur une expérience de jeu particulière, qui prend place dans les phases d'infiltration et de combat et dont l'analyse réflexive va m'aider à comprendre le caractère fondamentalement incertain du goût et l'importance de la matérialité duplice du jeu. Dans TLOU, il est très souvent possible d'adopter plusieurs stratégies : soit en cherchant à tuer ses ennemis sur son passage, soit en se camouflant et en cherchant à passer inaperçu. Personnellement, je préfère nettement la seconde option.



Figure 23 : *The Last of Us*.

Accroupi derrière une voiture, mon avatar n'est pas visible par les ennemis qui le cherchent. En appuyant sur la gâchette (R2), je peux activer le mode « écoute ». Mon personnage « repère » les ennemis à l'oreille et leur silhouette s'affiche en transparence. Je dispose de différentes attaques et types de déplacements. J'aime particulièrement observer les ennemis, répertorier mon inventaire et lister mes possibilités d'actions. Je trouve les personnages ennemis particulièrement bien « caractérisés ». Certains parlent tous seuls ou à un collègue, évoquant leurs peurs, ennuis, ambitions, etc. Et, rapidement, je cherche à établir leurs routines. Où va-t-il se déplacer ? À partir de quelle distance entend-il mes pas ? Je cherche à « lire le jeu », comme disent les commentateurs de football. C'est un domaine dont j'ignore tout, mais où je crois avoir compris qu'il est important d'avoir une bonne « lecture » du jeu : comprendre les dynamiques en cours, les options possibles, de manière à prendre la bonne décision au bon moment.

On pourrait dire la même chose des échecs – à deux différences près. La première est que je ne serai pas indéfiniment tranquille derrière ma voiture, je ne peux pas m'éterniser. D'ailleurs, il est difficile d'obtenir assez d'informations (le nombre d'ennemis, etc.) sans me rapprocher et me mettre en danger. Le jeu me pousse à m'engager dans l'action sans tarder. La deuxième différence est que je dois considérer mes ennemis sur deux plans différents. Ce sont des humains (convaincants) dans la diégèse et un algorithme, des lignes de code, traduisibles en règles sur le plan technique et ludique. C'est là, accroupi et hésitant à me lancer, que se jouent deux processus liés à ma prise de plaisir.

D'abord, comme je programme de temps en temps, j'ai pris l'habitude mentale d'essayer de traduire des mécaniques de jeu en éléments logiques (« si je suis à telle distance alors l'ennemi se dirige vers moi »). Je prends peu à peu conscience que je prends plaisir à essayer de déchiffrer les comportements de ces adversaires, d'autant plus qu'ils sont beaucoup plus évolués que ce dont j'ai l'habitude. Ce plaisir me renvoie, en session de jeu, à *Golden Eye* sur *Nintendo 64*. Pour débloquer tous les bonus cachés, j'avais passé un été avec un ami à finir tous les niveaux en un temps record (du *speedrun* avant l'heure). Il nous fallait connaître tous les recoins du jeu sur le bout des doigts, et particulièrement le comportement des ennemis (« quel dégât m'inflige celui-là ? Est-ce que je peux passer sans prendre la peine de le tuer ? »). *The Last of Us* est beaucoup moins transparent : les rondes des ennemis sont aléatoires. Plus ils sont difficiles à prédire, plus ils sont jouissifs sur le plan ludique et plus ils me paraissent crédibles sur le plan narratif. Par ailleurs, je me suis moi-même surpris à rêvasser à la réalisation d'un *The Last of Us* en 2D. J'imaginai alors ce que pourraient être les phases d'infiltration, ce qu'elles donneraient à voir et à ressentir. Une fois *Construct 2* ouvert, je me remémore mon plaisir de jeu, comme un amateur de vin reproduisant des mouvements buccaux pour se souvenir du plaisir de la dégustation d'un bon vin.

Ensuite, dans cet entre-deux où j'hésite à me lancer, une phase d'interrogation s'ouvre. Est-ce que je vais aimer cette séquence ? Vais-je prendre du plaisir ? Je suis dans un bâtiment avec des cloisons. Je crois que j'aimerais attirer tel ennemi dans cette pièce. Est-ce que je peux le faire ? Quelles autres options seraient possibles ? Quand je me décide à passer à l'action, au moins deux questions se posent. D'une part : est-ce que je vais gagner ? D'autre part : est-ce que je vais réussir *avec style* ? Je suis souvent déçu par une séquence « gagnée » d'une manière non maîtrisée. Je préfère dans ces cas-là faire redémarrer la scène. Il ne s'agit pas (que) de réussir un objectif : sinon pourquoi reprendre un combat déjà gagné ? Et pourquoi être déçu d'avoir gagné ? Précisément parce que le déroulement de l'action ne m'a pas *plu*. L'effet recherché ne s'est pas produit. Je voulais mettre à profit ma lecture du jeu et, au final, je n'ai fait que tirer au hasard : ce n'est pas *comme ça* que je voulais gagner. Au contraire, lorsque l'effet recherché se produit, lorsque cela me plaît, l'expérience vécue vient nourrir mon plaisir et mes connaissances sur la façon de (re)produire cet effet.

CHAPITRE 5

JOUER DU JEU VIDÉO : QUAND LE GOÛT *PREND* FORME

1. Introduction

Pourquoi les joueurs jouent-ils ? Le joueur ou la joueuse sera probablement tenté par des réponses en apparence simples : s'ils jouent, c'est parce qu'ils en ont envie et, s'ils jouent à tel jeu, c'est qu'ils l'apprécient. Ils s'engagent dans cette activité « pour le plaisir ». Une réponse qui consisterait, selon Jacques Henriot (1989 : 185), à « s'abriter sous l'aile confortable d'un lieu commun ». Le plaisir de jeu est source d'un doute chez le philosophe : « Le lecteur de Caillois s'interroge sur la diversité des plaisirs que peuvent ressentir ceux qui s'adonnent à des jeux de compétition, à des jeux de simulacre, à des jeux de hasard, à des jeux de vertige. [...] Comment des plaisirs aussi variés, aussi hétérogènes, pourraient-ils, à eux tous, composer un plaisir unique : le plaisir de jouer ? » (1989 : 181). Ajoutant à cet argument de l'hétérogénéité celui de la non-spécificité du lien entre plaisir et jeu (tout ce que l'homme fait, il le ferait par plaisir), il referme aussitôt la porte entrouverte.

Alors que la diversité des types de jeu justifie chez Henriot l'abandon de la piste du plaisir, elle ne l'empêche pas, cependant, de produire une définition de l'action de jouer dans son ensemble. Dans celle-ci, la motivation du joueur est désignée comme arbitraire : jouer, c'est toujours *décider* de jouer et de jouer à tel jeu plutôt qu'un autre (Henriot 1989 : 223-226). L'auteur est précurseur en ce qu'il montre que le *jouer* vient du joueur et de son attitude ludique, non des jeux eux-mêmes : « l'intention même de faire qu'il y ait jeu [...] est première par rapport au jeu constitué. Elle n'en résulte pas : elle l'instaure » (Henriot 1969 : 80). Cependant, et bien qu'il cherche à détailler les conditions structurelles dans lesquelles cette attitude peut advenir – en fonction du point de vue du joueur sur une situation ou encore l'absence d'urgence vitale, rien n'explique ce qui guide ou motive la décision du joueur. Ayant refusé d'étudier la piste du plaisir, Henriot bute contre un « a priori ludique » (Henriot 1969 : 82) qui le mène à accepter une conception tautologique : « Le jeu porte en soi même son sens » (Henriot 1969 : 80). Nous voilà piégé dans une voie sans issue, obligé d'abandonner avec lui la réponse qui semble la plus évidente, sous peine d'adopter un lieu commun.

Il arrive pourtant à l'auteur d'abdiquer temporairement, comme lorsque, interrogeant le caractère supposément ludique de la performance de Georges Perec qui a écrit *La disparition* sans utiliser la lettre « e », il affirme qu'« il n'y a aucune raison [...] pour qu'il choisisse de s'imposer cette règle-là plutôt qu'une autre, sinon le goût pour la plus extrême difficulté. » Le goût, le plaisir ou encore « la fantaisie », sont évoqués à la marge, mais ne sont pas retenus comme des processus explicatifs

satisfaisants. Depuis lors, à quelques exceptions près (sur lesquelles nous reviendrons), la question du plaisir de jeu (ou des plaisirs des jeux) a été laissée en friche, et ce, particulièrement dans l’optique qui nous intéresse – à savoir comprendre comment les individus cultivent leur plaisir et leur goût²⁴¹. Une des conséquences de cet état de fait est une forme de mythification de l’activité *jouer*, qui serait fortement séparée de l’ordinaire et à laquelle aucun cadre explicatif ou compréhensif ne saurait s’appliquer. Nous serions ainsi collectivement condamnés à ne jamais percevoir les mystères de son caractère plus ou moins fictif, naturel, mystérieux, voire magique.

Or, lorsque les amateurs créent des jeux vidéo, comme nous l’avons vu dans le chapitre précédent, ils agissent par goût – la création étant une (autre) activité permettant de travailler ses attachements et de développer ses prises. Dans ce chapitre, nous accepterons ce primat du goût pour le jeu pour comprendre l’acte de création comme pratique gustative particulière. Prendre le goût pour le jeu au sérieux soulève une série d’interrogations qui nous animeront : vers quoi le goût pour le jeu se porte-t-il ? Quelles sont les prises propres aux jeux vidéo ? Comment les créateurs en amateur travaillent-ils ces prises ? Quels appuis trouvent-ils dans les dispositifs de création de jeux ? Choisissent-ils les logiciels de création pour qu’ils correspondent à leur goût ?

Pour répondre à ces questions, ce chapitre sera divisé en deux sections. D’abord, nous partirons du constat que nos informateurs s’attachent particulièrement à de petits éléments dans les jeux vidéo auxquels ils jouent et dans ceux qu’ils créent. Nous analyserons en détail un de ces petits éléments, à savoir le « bloc à pousser » issu de la franchise *The Legend of Zelda* au sein de la trajectoire de Christopho, et nous montrerons en quoi le bloc constitue pour lui une prise particulière. Nous nous baserons sur cette analyse pour définir une notion primordiale pour comprendre les acteurs, à savoir le *ludème*, entendu comme élément minimal de l’objet-jeu et prise par excellence de l’amateur. Nous verrons en quoi la dualité définitionnelle du ludème (à la fois élément objectif de l’objet-jeu et prise constituée par l’amateur) en fait un élément intermédiaire faisant interface entre une pensée technique et une pensée du jeu, et entre les actes *jouer* et *créer*. Nous fonderons sur cette notion de ludème une métaphore langagière plus globale qui nous servira de cadre compréhensif aux différents gestes créatifs posés par nos informateurs (modifier des ludèmes, les sélectionner, en assembler, etc.).

Dans la deuxième section, nous chercherons à généraliser ce cadre compréhensif. Pour ce faire, nous analyserons la manière dont différents logiciels de création favorisent ou empêchent

²⁴¹ Comme le démontre Delbouille (2018 : 318-322), la question du plaisir, si elle est omniprésente dans les études du jeu (et notamment les « théories du *fun* »), a principalement été traitée soit sous l’angle de typologies nécessairement incomplètes (et qui nous renseignent peu sur la modalité de la *production* de ces effets de plaisir – voir par exemple Hunicke, LeBlanc et Zubek 2004) ou donne lieu à des définitions essentialistes qui tentent de nommer *la* véritable sensation propre au jeu, ce qui apparaît comme nécessairement réducteur (comme en attestent les nombreuses applications de la célèbre notion de *flow* de Csíkszentmihályi 1990).

certaines relations aux ludèmes et nous confronterons ces possibilités à nos données ethnographiques. Cette analyse nous amènera à montrer que les amateurs doivent *situer* leur préférence gustative sur les axes entremêlés de la complexité technique et de la liberté créative. Nous reprendrons alors à notre compte la notion de « niveaux de langage », commune au sein du domaine informatique, pour expliquer la manière dont les amateurs *navignent* entre différents niveaux de langage-prise. Nous montrerons que c'est précisément dans ce savoir-naviguer que sont lisibles les enjeux de pouvoir entre dispositifs et utilisateurs. À l'issue de ce chapitre, nous serons en mesure de définir les spécificités des prises sur le goût vidéoludique déployés par nos informateurs.

2. Le ludème : la *prise* à hauteur de joueur-amateur

Qu'est-ce que les amateurs aiment dans les jeux vidéo ? Qu'est-ce qu'ils aiment (re)créer dans leurs propres œuvres ? Face à de telles questions, nous pourrions être tenté de dresser une liste des choses « aimables » au sein du média vidéoludique : il y aurait des images, des sons, des manipulations, des interactions, des combats, des cinématiques, des dialogues, des histoires... Une telle typologie se ferait alors en étudiant un corpus de jeux, plus ou moins représentatif. Nous pourrions établir des catégories d'œuvres, de goûts et d'amateurs. Il y aurait les amateurs de *RPG*, les *fans* de *FPS*, les passionnés de jeux de plates-formes. Un tel cheminement nous amènerait à lister les parentés entre le goût du jeu et le celui d'autres activités (le cinéma pour les cinématiques, la musique pour les bandes originales, le dessin pour les graphismes, etc.) – ce qui rendrait difficile l'identification d'une possible spécificité du plaisir de jouer. Plus important encore, cette perspective ne nous renseignerait aucunement sur la *pratique* du goût.

Nous adopterons, d'une certaine manière, une démarche opposée, puisque nous chercherons dans cette section à comprendre et à qualifier la catégorie *jouer du jeu* vidéo en tant que pratique du goût, principalement depuis la notion de *prise*. Il nous faut d'abord rapporter une observation essentielle : nos informateurs, lorsqu'ils témoignent de leurs plaisirs, rapportent leur attachement à de petits éléments de jeux vidéo. Lucien, nous l'avons dit²⁴², fait état de plaisirs liés à la manipulation de coffres secrets dans un donjon et de statistiques de ses personnages. Norman explique que reprogrammer un système de grappin est « terriblement motivant », notamment parce qu'il s'agit d'un objet qu'il apprécie dans les jeux de plates-formes. Émile, quant à lui, a mis « des semaines » à comprendre comment faire en sorte que ses personnages se suivent en file indienne. Dans cette section, nous allons questionner le rapport entre l'attachement que nos informateurs développent envers ces composants de jeux (en tant qu'objets) et un goût pour le jeu (en tant qu'activité).

²⁴² Cf. chapitre quatre, points 4.1 et 4.2

Pour explorer cette piste, nous allons analyser en profondeur l'attachement développé par un amateur envers un élément vidéoludique minimal. Nous avons choisi de nous concentrer sur l'usage bloc à pousser issu de la franchise *The Legend of Zelda* par Christopho. Ce cas a été sélectionné en raison des occurrences nombreuses et variées de cet élément dans les différents jeux et logiciels de cet amateur et en raison de sa très longue relation au bloc, puisque celle-ci caractérise sa démarche depuis une vingtaine d'années.

Christopho est un créateur-amateur de *fangames* de la série *The Legend of Zelda*. Enfant, il a d'abord joué à *The Legend of Zelda* sur NES, *A Link To The Past* sur Super Nintendo et enfin *Link's Awakening* sur Game Boy et Game Boy Color. Pendant l'enfance, il a l'habitude de créer des « labyrinthes améliorés » sur papier en réutilisant l'univers de la série et à y faire jouer son petit frère. Ce dernier tient le stylo au-dessus du papier pendant que Christopho tient le rôle du maître du jeu. Il dessine plusieurs donjons entiers sur papier, qu'il conserve dans un classeur jusqu'au jour où il découvre le logiciel *RPG Maker* : il s'empresse alors de recréer ses niveaux dans le logiciel et publie son premier jeu, *Zelda : Mystery of Solarus*. Plusieurs années plus tard, après avoir appris la programmation et étant désormais entouré d'une équipe qui contribue aux différents projets, il recrée son jeu en le programmant en C++ et obtient un résultat de grande qualité graphique et technique ; il renomme alors sa création *Mystery of Solarus DX*²⁴³. Avec sa communauté, il publiera aussi deux jeux parodiques et autoparodiques nommés *Mystery of Solarus XD*²⁴⁴ et *Mystery of Solarus XD2*. Il travaille actuellement à la réalisation d'un logiciel de développement de jeux inspirés de *Zelda*.

Au cours de cette trajectoire riche et longue, Christopho a développé une connaissance très fine des différents éléments qui composent l'univers de *Zelda*. Étudier la façon dont il s'est emparé de toutes ces composantes nécessiterait la rédaction d'un ouvrage à part entière. Pour notre part, nous nous concentrerons sur un élément en particulier dont l'utilisation est « emblématique de [son] jeu » et de ses goûts selon ses propres dires : le bloc à pousser. Nous allons étudier l'évolution de cet élément en suivant la même trajectoire que Christopho : nous commencerons par relever ses caractéristiques dans les œuvres aimées puis analyserons comment il les a reproduites et modifiées dans ses propres créations²⁴⁵.

²⁴³ « DX » est une contraction de « deluxe » généralement utilisée pour désigner la version augmentée d'un jeu vidéo.

²⁴⁴ « XD » inverse les lettres de la contraction DX de manière à former un émoticône qui rit.

²⁴⁵ Nous avons réalisé un entretien spécifiquement sur cette thématique avec Christopho. Nous chercherons donc à faire dialoguer les œuvres et son témoignage – ce qui se fera notamment à l'aide d'illustrations, raison pour laquelle cet entretien, avec l'accord de l'intéressé, n'a pas été anonymisé.

2.1 Les blocs à pousser dans les jeux appréciés

La série *The Legend of Zelda* est l'une des plus populaires au monde. Le joueur ou la joueuse y incarne *Link*, un personnage qui reçoit la mission de sauver le monde d'une sombre menace. Les jeux de la franchise consistent généralement à résoudre des énigmes et à défaire par les armes diverses créatures lors de combats en temps réel²⁴⁶, sur fond d'une histoire qui s'est étoffée au fil des épisodes. Les ressorts ludiques sont donc de l'ordre de la réflexion et du réflexe. Le bloc à pousser, dans ce contexte, est toujours lié aux énigmes qui parsèment les donjons²⁴⁷ des différentes œuvres.

Dans *The Legend of Zelda* sur NES²⁴⁸, l'usage du bloc à pousser est parcimonieux et ses variations sont assez limitées. Sa première occurrence est visible lors du premier donjon. Alors que le joueur dirige son avatar vidéoludique d'une pièce à l'autre du bâtiment, sa progression est soudainement entravée par une porte qui ne daigne pas s'ouvrir. Au milieu de la pièce, un bloc carré, un élément de décor en relief, inerte, est présent. Le joueur hésite. Il change de pièce, vérifie qu'il n'a rien oublié qui pourrait résoudre l'énigme en cours, puis tente d'interagir avec ce bloc.



Figure 24 : Le premier bloc à pousser du premier opus de la série *The Legend of Zelda*.

À la suite de divers essais-erreurs, victoire : il fallait pousser le bloc vers la gauche pour que la porte s'ouvre. Le joueur avait déjà rencontré, et rencontrera encore, une majorité de blocs qui ne peuvent pas être poussés : l'ambiguïté de l'identification d'un bloc comme étant ou non possible à pousser est un de ses critères de définition spécifique.

²⁴⁶ Le système de combat en temps réel désigne un mode dans lequel les protagonistes agissent en même temps (par opposition au combat au tour par tour).

²⁴⁷ Un « donjon » est un niveau de jeu.

²⁴⁸ Captures d'écran réalisées depuis la vidéo « The Legend of Zelda (NES) - 100% Full Game Walkthrough », Youtube, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=6g2vk8Gudqs>, consulté le 8 octobre 2019.



Figure 25 : Aucun bloc ne peut être poussé dans cette pièce.

Dans la suite de l'aventure, le bloc à pousser sera présent dans plusieurs salles de donjons. Certaines d'entre elles sont très semblables²⁴⁹, ce qui donne un effet de répétition sur le plan visuel.



Figure 26 : Motif « losange de blocs » vert.



Figure 27 : Motif « losange de blocs » gris.

Les figures ci-dessus sont des exemples d'un agencement récurrent dans lequel le mécanisme est toujours le même : huit blocs entourent un escalier qui est visible, au centre de la pièce. Sept des huit blocs ne peuvent pas être poussés, le joueur doit trouver celui qui peut l'être pour accéder à la suite. La spécificité de cette situation se trouve dans le couple formé par le bloc et l'escalier : c'est parce que l'escalier est visible que l'on cherche à l'atteindre. Dans d'autres cas, le bloc à pousser fait apparaître une trappe souterraine jusque-là dissimulée (voir figure ci-dessous).

²⁴⁹ Ce qui – à l'époque – s'explique en partie par le besoin de réutiliser régulièrement les mêmes ressources graphiques auxquelles on applique un code couleur différent. Un tel recyclage permet de contourner les limitations techniques (particulièrement la limitation de la mémoire) de la console.



Figure 28 : Pousser le bloc au milieu de la pièce révèle la présence d'une trape cachée.

De même, à l'approche de la fin de l'œuvre, une salle présente une disposition de blocs déjà vue plusieurs fois au cours des dernières heures de jeu (un rectangle de blocs ouvert sur la gauche), mais, cette fois-ci, le bloc du milieu de la rangée de droite peut être poussé pour faire apparaître un escalier dans le coin supérieur droit de la salle.



Figure 29 : Le bloc au milieu de la ligne de droite et le seul que l'on puisse pousser.

À ce stade, une analyse d'inspiration sémio-pragmatique du bloc à pousser en situation permet d'en définir les éléments constitutifs principaux : il est composé d'un aspect visuel (qui, dans cet opus, varie en termes de coloration), d'un habillage sonore qui accompagne la poussée, ainsi que d'une série de propriétés mécaniques. Ces dernières peuvent être découvertes à travers leur actualisation par le joueur et ce dernier, tout comme le chercheur, peut alors en lister les caractéristiques : un bloc peut ou non être poussé ; lorsqu'un bloc peut être poussé, il avance toujours d'une tuile complète dans la direction de la poussée ; la structure graphique du bloc sera toujours la même (un petit carré au centre

et une variation de la coloration des côtés évoquant le volume) ; le même son accompagnera chaque poussée de bloc ; l'avatar accompagne toujours le bloc en train d'être poussé (y compris lorsque le joueur n'appuie plus sur le bouton une fois l'action enclenchée) ; le bloc ne peut pas se superposer à un autre élément (ennemis, avatar, etc.) ; sa position est réinitialisée lorsque l'on sort de la salle et que l'on y entre à nouveau ; etc.

L'analyse des situations de jeu proposées nous conduit à comprendre que le bloc à pousser seul ne permet pas de faire sens ni de faire jeu : si un joueur devait se limiter à pousser un bloc *ad vitam aeternam*, il s'agirait d'une simulation cubique du mythe de Sisyphe. C'est sa mise en relation avec d'autres éléments qui va permettre qu'il y ait jeu. Nous avons identifié trois types de relations entre le bloc à pousser et d'autres composantes. Le premier est fondamental, car il constitue la spécificité majeure du bloc : il y a d'abord une incertitude de sens, une ambiguïté – que le joueur devra résoudre – sur le fait d'être en présence d'un bloc que l'on peut pousser ou de son frère jumeau qui ne peut pas l'être. Le bloc à pousser ne prend sens, dans *Zelda*, qu'en étant minoritaire au milieu de nombreux blocs inamovibles. Ensuite, deux cas de figure peuvent se présenter : soit la poussée du bloc révèle un élément jusque-là dissimulé (une trappe souterraine) et c'est l'absence d'autres solutions qui doit pousser le joueur à faire l'hypothèse de la présence du bloc à pousser ; soit il permet d'accéder à un élément déjà visible (un escalier, une porte) – ce dernier constituant un indice de la présence du bloc en question. Dans les deux cas, il s'agit toujours de déterminer comment *activer* une porte, *accéder* à un escalier ou en *révéler* la présence.

Dans *The Legend of Zelda : À Link To The Past*²⁵⁰, ces trois usages déterminés dans l'opus précédent sont conservés, mais différentes combinaisons viennent étoffer les fonctions du bloc à pousser. Le premier est l'utilisation récurrente des blocs pour distribuer la navigation dans l'espace.

²⁵⁰ Captures d'écran réalisées depuis la vidéo « SNES Longplay [315] The Legend of Zelda: A Link to the Past (a) », Youtube, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=Z6hjG6MCcZ8>, consulté le 10 octobre 2018.



Figure 30 : le motif « carrefour en croix »

Par exemple, face à l'agencement récurrent des blocs en croix (figure précédente), l'enjeu pour le joueur ne réside pas dans la résolution d'une action liée au bloc (il suffit de le pousser une fois en avant pour libérer deux portes), mais bien dans la durée : les blocs viennent appuyer une mise en scène problématique de l'espace (puisque'ils libèrent et bloquent l'accès à certaines voies s'ils sont déplacés), régulée par la résolution d'énigmes successives se situant dans les différentes autres pièces.

Ensuite, plusieurs scènes du jeu mettent en place des labyrinthes de blocs qui permettent, une fois les blocs poussés dans le bon ordre, de libérer le passage vers une récompense (figure ci-dessous).



Figure 31 : Motif « labyrinthe de blocs ».

Autre exemple de nouvelle utilisation : dans certaines pièces figure un type d'élément inédit qui se présente comme un bouton presseur. Le joueur arrive dans une salle et la porte pour la pièce

suivante se ferme automatiquement. Il avance son avatar sur le bouton presseur et la porte s'ouvre. S'il quitte la case, la porte se referme : il lui faudra déplacer un bloc sur le bouton en question pour maintenir la porte ouverte.



Figure 32 : Interaction du bloc à pousser et du bouton presseur.

Enfin, notons la présence d'un élément cousin du bloc à pousser : la statue. Cet élément du décor peut se déplacer un nombre infini de fois et peut être tirée ou poussée. La statue est généralement utilisée de la même manière que les blocs (par exemple en couple avec le bouton presseur, cf. figure ci-dessous), mais renouvelle les énigmes liées à des déplacements d'éléments.



Figure 33 : Exemple de salle comportant des statues.

Un autre²⁵¹ jeu vidéo va considérablement influencer Christopho, à savoir *Boxxle*. Il s'agit d'un jeu de puzzle sorti en 1989 sur *Game Boy* qui consiste, précisément, à pousser des blocs de manière à les faire rejoindre de petits carrés noirs (en haut à gauche de l'écran de la figure suivante)²⁵². L'enjeu, pour le joueur, est de trouver le bon ordre d'acheminement des blocs, sans en bloquer aucun dans un coin – sous peine de devoir recommencer l'ensemble du niveau.

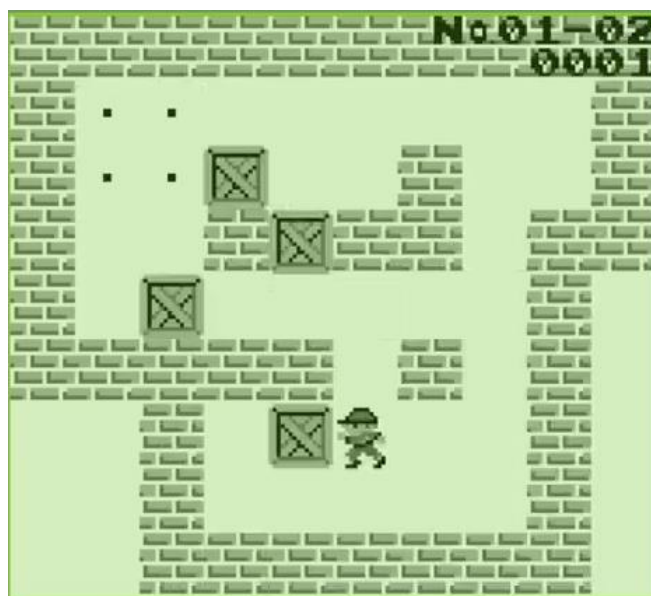


Figure 34 : *Boxxle*

Alors que les épisodes de *Zelda* représentent des énigmes à base de bloc à pousser relativement limitées (« Elles ne m'ont pas trop marqué parce qu'il n'y en a pas tant que ça [...] ou alors elles sont très faciles »), Christopho apprécie la grande difficulté de *Boxxle* : « Toute la famille y jouait et... C'est un peu comme ça je pense que je suis devenu obsédé des énigmes de blocs ». Il est à noter que la trame scénaristique de *Boxxle* est inexistante et que, contrairement aux jeux *Zelda*, ce type d'énigme à base de blocs n'y est pas un mécanisme ludique parmi d'autres, mais bien l'essentiel de l'œuvre. De plus, l'ambiguïté sémantique est absente dans le cas du jeu de puzzle : tous les blocs sont amovibles. Cependant, une certaine familiarité est apparente entre le bloc de *Boxxle* et celui de *Zelda* : il s'agit à chaque fois de permettre à l'avatar de pousser un objet (un bloc de pierre, une caisse en bois) de tuile graphique en tuile graphique. Enfin, la similarité est particulièrement frappante si l'on pense à certaines scènes de *Zelda*, comme lorsqu'il s'agit de superposer un bloc ou une statue sur un bouton presseur. Quand Christopho va adopter une posture créative, il va progressivement associer ces différentes caractéristiques de manière personnelle.

²⁵¹ Nous passerons sur l'analyse des blocs-à-pousser au sein l'épisode *Link's awakening* étant donné qu'il y a très peu de variations par rapport aux caractéristiques relevées jusqu'ici.

²⁵² *Boxxle* reprend en réalité tous les mécanismes ludiques du célèbre *Sokoban* sorti en 1982.

2.2 Les blocs à pousser dans les jeux de Christopho

Âgé d'une dizaine d'années, Christopho dessine toute une série de donjons « sur papier », des labyrinthes améliorés et qui reprennent l'univers de *Zelda*. Il tient le rôle du maître du jeu (ou de l'ordinateur) lorsqu'il fait jouer ses proches : « Quand je faisais jouer mes frères et sœurs, il fallait qu'ils me disent "oui je fais ça, je vais là, je pousse comme ça" machin et puis [...] moi je montre avec le doigt [ce qui se passe]. » Il y a déjà, à l'époque, quelques énigmes de blocs, dans son œuvre de papier. De manière générale, ses goûts se portent toujours plus sur le jeu de réflexion : il préfère les énigmes aux combats ou au développement de l'histoire. D'ailleurs, lorsqu'il découvre *RPG Maker*, Christopho explique que « les blocs c'était [...] un des rares trucs qu'on arrivait à faire qui demandait de la réflexion ». De plus, il explique avoir été très satisfait de réussir à reproduire des blocs « à la *Boxxle* », mais avoir introduit ces éléments « dans *Zelda*, parce qu'en vrai c'était quand même un *Zelda* qu'[il] voulait faire ».

Le résultat obtenu sur *RPG Maker*, *Mystery of Solarus*, est relativement inabouti, étant limité aux capacités du logiciel de création utilisé. Cependant, Christopho est très satisfait de « faire en vrai sur ordinateur » ce qu'il avait réalisé jusque-là sur papier.

Je n'avais pas l'ambition que ce soit aussi beau, aussi, comment dire, que le *gameplay* soit aussi bien et aussi précis qu'un vrai *Zelda* à l'époque. Et puis les années passant, j'ai commencé à faire mon propre moteur, j'ai pu faire vraiment tout ce que je voulais (Christopho)



Figure 35 : Usage classique de distribution de l'espace dans *Mystery of Solarus* : trois blocs doivent être poussés dans le bon sens pour libérer le passage.

Une fois reprogrammé en C++, le jeu est renommé *Mystery of Solarus DX*²⁵³. Le recensement des usages du bloc à pousser dans cette version permet de se rendre compte que cet élément est

²⁵³ Captures d'écran réalisées depuis la vidéo la *playlist* de vidéos : « Solution de Zelda Mystery of Solarus DX », Youtube, URL : <https://www.youtube.com/playlist?list=PL843E3636425937F0>, consulté le 18 novembre 2018.

utilisé de nombreuses fois (nous relevons quarante-cinq occurrences). Les fonctions classiques que nous avons recensées sont toutes présentes : pousser des blocs peut servir à distribuer l'espace, à révéler une récompense ou à activer un mécanisme. Ces situations classiques ne sont pas les plus intéressantes pour Christopho, mais elles permettent de « rendre hommage », de signaler aux *fans* que « cette salle va être sympa » et de ponctuer les donjons de « petites énigmes faciles ».



Figure 36 : Usage classique du bloc à pousser pour faire apparaître un coffre qui contiendra une récompense.

Il est à noter que, dans *Mystery of Solarus DX*, la majorité des caractéristiques définitoires du bloc à pousser ont été spécifiquement calquées sur *A Link To The Past* : un bloc peut être poussé zéro ou une fois ; les blocs sont toujours poussés d'une tuile complète (ici de 16 pixels) ; l'image du bloc ainsi que le son, comme de nombreux contenus du jeu, ont été « rippés » (piratés) et proviennent directement du jeu originel de Nintendo ; le bloc ne peut pas être superposé avec d'autres objets, et ainsi de suite. Le respect de toutes ces normes témoigne de l'important travail d'analyse de Christopho : les possibilités d'interaction vécues en jeu ont été disséquées de manière à ce que l'amateur soit capable de les reproduire et de les reprogrammer. Il se souvient, par exemple, des moments où il a dû « essayer de deviner le délai correct entre le moment où tu commences à pousser et le moment où le déplacement se produit vraiment » de manière à reproduire « le plus fidèlement possible » le « *feeling* » originel. Ce souci du détail est généralisable à l'ensemble du jeu. « D'ailleurs, c'est loin d'être parfait », selon Christopho. « On a des contributeurs récents qui ont amélioré [la précision du déclenchement de certaines animations] parce qu'ils sont encore plus perfectionnistes que moi », ajoute-t-il.

Les références et appels à la complicité sont légion au sein du jeu amateur. Il arrive qu'ils soient fortement signalés, comme lors du dernier donjon, nommé « Le Palais des Souvenirs », où quelques salles font directement référence au tout premier épisode de *Zelda* sur Nintendo. Elles citent divers éléments, dont le bloc à pousser.



Figure 37 : Scène originale issue de *The Legend of Zelda*



Figure 38 : Citation au sein de *Mystery of Solarus*.

Parallèlement à ces usages fidèles, nous relevons plusieurs écarts à la norme qui montrent que Christopho saisit les caractéristiques des blocs comme autant d'attentes potentielles du joueur. La figure suivante en présente un exemple. La pièce met en scène l'association (employée normalement par ailleurs dans le jeu) du bloc et du bouton presseur. La scène se passe dans une des grottes où Link peut trouver des fées qui régénèrent son énergie vitale. En bas de l'écran se trouve un bouton qui ne s'active pas au passage de Link. À trois tuiles de là se devine un bloc que l'on peut pousser. Or le bloc ne peut être poussé qu'une seule fois puis s'arrête, frustrant ainsi le joueur. L'objectif, avec cette grotte, est de « troller » le joueur, explique Christopho, c'est-à-dire de jouer avec ses horizons d'attente – ce qui demande une compréhension très fine d'un répertoire partagé avec son futur public. Pour obtenir sa récompense, le joueur devra revenir à cette salle bien plus tard dans l'aventure, une fois qu'il aura récupéré la « Canne de Somaria », un élément original créé par Christopho, qui permet au joueur de créer un bloc.

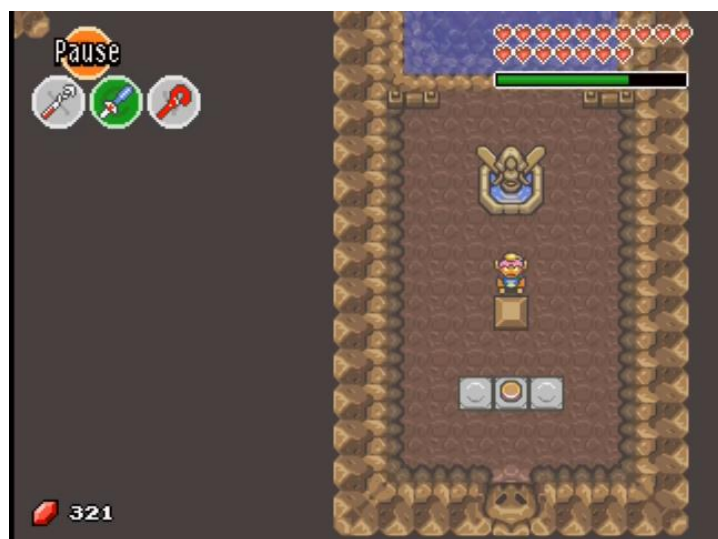


Figure 39 : Le bloc ne peut être poussé jusqu'au bouton ; il faudra récupérer la canne de Somaria.

Un deuxième exemple souligne la réflexivité de l'amateur : dans *Mystery of Solarus XD*, qui est une parodie (des jeux *Zelda* officiels et amateurs) et une autoparodie (des jeux de Christopho), le joueur peut traverser différentes salles qui sont remplies d'un grand nombre d'exemplaires d'un seul élément typique. Une salle est consacrée aux blocs à pousser et vise à ironiser sur la difficulté trop grande de *Mystery of Solarus DX* ; plus précisément, sur l'ennui que peut représenter la poussée d'une multitude de blocs. La scène met donc en évidence le besoin d'équilibrer ces situations de jeu.



Figure 40 : Scène parodiant la trop grande utilisation des blocs à pousser dans *Mystery of Solarus*.

Enfin, une dernière série d'occurrences va nous intéresser particulièrement : d'abord, car elle présente une hybridation du bloc à pousser typique de *Zelda* et de celui issu de *Boxxle* ; ensuite, parce qu'elle met en dialogue le bloc avec un autre élément original. Dans plusieurs scènes de *Mystery of Solarus DX*, le joueur fait face à des énigmes mêlant labyrinthes, blocs et « tapis roulant ». En effet, parmi les tuiles graphiques qui représentent le sol, certaines sont composées de quatre flèches blanches, toutes dirigées dans la même direction. Lorsque le joueur positionne Link sur celles-ci, l'avatar est automatiquement envoyé dans la direction des flèches. Or le joueur est incité à trouver un moyen de contrer cet effet, un coffre ou une autre récompense étant disposée de l'autre côté des flèches (cf. figure ci-dessous).

pour complexifier ses énigmes de blocs. Dans le même geste, il devient capable de reproduire une mécanique issue de *Boxxle*, puisqu'il s'agit maintenant de disposer des blocs à une place bien précise en les poussant à travers un labyrinthe – l'enjeu étant de ne pas pousser le bloc dans un angle où il serait irrécupérable : « il faut vraiment faire une manœuvre à la *Sokoban* [inspiration de *Boxxle*] pour arriver à mettre les blocs dans le bon agencement. » Il entaille alors la définition du bloc à pousser « à la *Zelda* » et détourne considérablement les flèches de leurs usages classiques, à la faveur d'une surprise expérimentée dans *RPG Maker*. Ces labyrinthes devenant peu à peu sa marque de fabrique et le satisfaisant pleinement, il conservera cette mécanique dans les futures versions de son jeu – alors même qu'il a désormais les compétences et les moyens matériels de modifier l'ensemble des éléments dans les moindres détails.

Aujourd'hui, Christopho est en train de développer un logiciel de création de *Zelda-like*, qui réutilise une bonne partie du code de son jeu principal et qui se nomme *Solarus Engine*. Cette dernière étape est particulièrement intéressante, car elle demande à l'amateur de systématiser ce qu'il a réalisé dans son propre jeu, mais aussi de penser aux usages souhaités par les futurs utilisateurs. Ainsi, dans la version 1.5 du logiciel de Christopho, parmi les « entités » (« entity » en anglais) préprogrammées que l'utilisateur peut utiliser rapidement, se trouve le bloc.

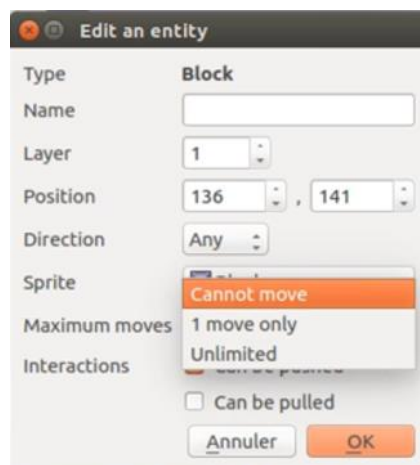


Figure 42 : *Solarus Engine*, menu de paramétrage du bloc.

Lorsque l'utilisateur clique sur l'icône afin d'ajouter un bloc, une fenêtre s'ouvre et permet de personnaliser l'objet en modifiant son nom, son image (*sprite*), le nombre maximum de ses mouvements et les interactions possibles. Cette dernière option, qui offre de choisir si le bloc peut être tiré, poussé, ou les deux, montre que Christopho a formalisé le bloc et la statue comme étant de la même famille. Il est particulièrement éclairant de constater que l'utilisateur peut choisir si l'objet ne peut être poussé aucune fois, peut l'être à une seule reprise, ou autant que souhaité : en ne permettant pas de choisir un autre nombre, Christopho montre encore qu'il a déplié les règles en

vigueur dans l'univers de *The Legend of Zelda*²⁵⁴. C'était du moins le cas jusqu'à la version 1.6 de son logiciel, dans laquelle l'amateur va justement modifier cette option de manière à autoriser le choix d'un nombre précis de poussées, puisqu'il cherche à présent à permettre aux utilisateurs de créer un jeu qui ne soit plus lié à l'univers de la franchise culte. Cette opération qui consiste à passer d'un logiciel de création de jeux *Zelda* à un logiciel de création d'action-RPGs présente pour notre informateur plusieurs difficultés et lui demande de formaliser les spécificités de la franchise :

Maintenant j'évite de mettre des fonctionnalités trop spécifiques *Zelda* et je préfère mettre des fonctionnalités plus générales. Mais le curseur est difficile à régler. Par exemple les bombes ou l'arc et les flèches ne sont quand même pas des exclusivités de *Zelda* et on pourrait considérer que c'est normal qu'ils soient dans *Solarus*... Et à l'inverse peut-être que les blocs à pousser sont trop orientés *Zelda* ? C'est discutable. » (Christoph)

Cette analyse de la relation entretenue au bloc à pousser par Christoph au sein de son parcours met en évidence le caractère dialectique de la *prise*, notion introduite lors du chapitre précédent. Dans un premier temps, Christoph a pu apprécier différents blocs à pousser issus de plusieurs jeux et s'attacher à eux. Il les a maniés en jeu, puis lors de ses pratiques créatives. Ce faisant, il a dû *déplier* l'objet en question pour l'appréhender dans ses moindres *plis* – usant du corps-à-corps avec plusieurs œuvres. Il a analysé les *repères* (socialement partagés) de cet élément au point d'être capable de jouer avec les attentes de ses pairs amateurs de *Zelda*. Au cours de ses expérimentations créatives, et de manière opportuniste, il a pu exploiter les limites et possibilités des différents outils créatifs pour remanier l'élément, interrogeant et affinant son propre goût d'étape en étape. En mettant sur pied lui-même un logiciel de création, il transforme les *plis* en *repères*, les sensibles éprouvés étant à présent des prises instituées par son propre logiciel de création. Élargissant les objectifs de son logiciel à un genre plutôt qu'à une licence particulière, il finit alors par *lâcher prise* en proposant une fonctionnalité plus généraliste.

De plus, ces résultats nous permettent de montrer en quoi l'attachement à de petits éléments de jeu endosse une fonction d'*interface* entre la posture de joueur et celle de créateur. En effet, ces éléments de détail sont des *prises* « intermédiaires » sur trois plans de compréhension simultanés. D'abord, ils composent les scènes de jeu tout en étant eux-mêmes composés de plusieurs sous-éléments (ils représentent donc une unité de création de niveau intermédiaire). Ensuite, ils constituent des éléments reconnaissables en tant qu'*unités*, tant depuis la posture du joueur que depuis celle du créateur (ces éléments sont des unités de compréhension partagée entre joueurs et créateurs). Enfin, ces petits éléments ne sont pas « goûtés » pour eux-mêmes, mais parce qu'ils permettent d'accéder à

²⁵⁴ Par ailleurs, l'utilisateur qui souhaitera utiliser l'entité « bouton presseur » n'aura qu'à cocher une case pour déterminer si un bloc sera nécessaire à son activation définitive ou si le simple passage de l'avatar sera suffisant.

un plaisir de jouer (l'élément est une prise intermédiaire sur le plaisir de jouer). Ce sont ces processus que nous allons chercher à généraliser dans la fin de cette section.

2.3 Des prises sur les *jeux* aux prises sur le *jouer* : le principe de double incertitude

De quoi parlons-nous vraiment lorsque nous désignons, à la manière de nos informateurs, le « bloc à pousser » ? Il s'agit d'abord d'un assemblage composite. Par sa simple nomination, l'amateur réunit différents éléments en une seule et même unité. Ces éléments sont de différents ordres : graphiques (les images, les animations), sonores (les sons associés aux mouvements) et mécaniques (les modalités d'interaction entre le bloc et le joueur, ainsi qu'entre le bloc et les autres éléments du jeu). Ce dernier type de composantes ont la particularité d'exister sous deux formes matérielles différentes qui forment les deux faces d'une même pièce.

D'abord, elles sont « programmées » par le créateur du jeu et sont donc accessibles sous forme de lignes de programmation (elles-mêmes destinées à être traduites en une série d'impulsions électriques). Ensuite, elles sont aussi « lisibles » depuis le jeu lui-même – à condition d'effectuer un travail de mise en lumière : à force d'expérimentation, de recherche, de réflexion, un joueur peut lister les particularités du fonctionnement d'un objet. Cette opération de lecture, à un niveau minimal ou grossier, est d'ailleurs nécessaire au *jouer* (s'il n'identifie par un minimum les possibles interactions, le joueur est incapable de jouer)²⁵⁵. L'amateur-créateur, qui se distingue par une lecture affinée ou raffinée, liste les *plis* et *repères* d'un objet, ici le bloc à pousser, et les *prend* ensemble. Ce faisant, l'amateur constitue en tant qu'unité discrète un ensemble d'éléments qui peuvent très bien être dispersés sur le plan de la programmation – toutes les lignes de code se rapportant au fonctionnement du bloc ne sont pas nécessairement regroupées.

Ensuite, le bloc à pousser est une unité qui prend sens au sein d'une scène qu'il participe à composer. Comme nous l'avons vu, la présence du seul objet bloc à pousser n'est pas suffisante pour créer des situations de jeu : l'élément va devoir entrer en dialogue avec d'autres unités. Si le bloc, la porte ou l'escalier sont des combinaisons plus ou moins instituées de représentations graphiques, sonores et de mécaniques et qu'elles sont prises comme des unités minimales du jeu, l'amateur ne s'attache jamais uniquement à une seule de ces unités mais, au contraire, à certaines de ses

²⁵⁵ Nous rejoignons ici Gauvain (2019) pour qui les règles d'un jeu vidéo « sont essentiellement opaques et implicites, là où les règles d'un jeu non vidéo doivent être publiques et explicites. » De plus, « l'expérience du jeu vidéo passe donc nécessairement par des phases d'expérimentation où il ne s'agit pas de jouer selon les règles, mais de jouer pour découvrir les règles (et la meilleure manière de les exploiter). »

associations typiques, connues ou originales. Christopho s'attache non seulement à la reproduction fidèle du bloc à pousser (et au « feeling » de ses interactions, à la fidélité au modèle originel), mais aussi, dans le même mouvement, à ses possibilités d'association avec, par exemple, des éléments de décor formant un labyrinthe ainsi que des tapis roulants et un coffre inaccessible. Ces unités minimales de l'objet-jeu sont mises en relation pour créer du *jouer*. Ces prises proprement vidéoludiques, à la fois composites et composantes, forment en réalité ce qui, selon nous, permet de *prendre* le plaisir de *jouer* – au-delà même de prendre l'objet-jeu. Il nous faut, pour étayer notre propos, effectuer un détour par la définition du *jouer*.

Pour Henriot, « Jouer, c'est toujours décider dans l'incertain » (Henriot 1989 : 239). La notion d'incertitude est d'ailleurs un des seuls critères (sinon le seul) de définition du jeu qui fait consensus dans la littérature scientifique. Caillois, s'inspirant d'Huizinga et le critiquant, proposait six traits objectifs pour définir le jeu, qu'il désignait comme une activité fictive, libre, séparée, incertaine, improductive et réglée. De ceux-ci, l'incertitude est le seul qui résiste à l'analyse de Henriot : les propriétés « libre », « réglé » et « séparé » (de l'ordinaire) peuvent, selon lui, s'appliquer à l'ensemble des activités humaines²⁵⁶ ; le caractère supposément « improductif » du jeu invisibilise l'amélioration des aptitudes du joueur (et, nous ajoutons : invisibilise la production des effets de goût) ; enfin, au caractère supposé « fictif » du jeu, il préfère la notion de distance. L'incertitude est une caractéristique que l'on peut retrouver dans des activités et objets aussi divers que le pile ou face, la belotte, les échecs, ou encore *The Legend of Zelda* : c'est une caractéristique structurelle de toutes les formes nommées « jeux »²⁵⁷. Henriot (1969 : 59-62), pour démontrer l'universalité de cette caractéristique, reprend la typologie classique de Caillois : l'incertitude est présente dans le jeu de compétition (l'incertitude de gagner contre un autre), de hasard (l'incertitude de la chance, du destin), de vertige (l'incertitude du risque à prendre pour soi-même) et de simulacre (l'incertitude de bien jouer son rôle)²⁵⁸.

L'incertitude n'est évidemment pas propre au jeu : elle est présente dans une multitude (sinon une majorité) d'activités communes – le travail, les transports en commun, les études, la réalisation artistique, ou l'interprétation d'un texte en sont autant d'exemples. C'est d'ailleurs une critique sur le plan logique que l'on pourrait formuler à l'adresse d'Henriot, qui souligne que les autres critères de

²⁵⁶ Le travail ou l'art sont pour Henriot des activités tout autant libres, réglées et séparées de l'ordinaire.

²⁵⁷ Au-delà même de ces objets, cette acception se retrouve commune à l'ensemble des définitions attribuées à « jouer », malgré leur hétérogénéité. Jouer de la musique ou un personnage au théâtre consistent aussi à s'engager dans un acte qui offre des marges d'indétermination.

²⁵⁸ Voir aussi Costikyan (2015) pour une typologie des types d'incertitudes spécifiques aux jeux vidéo, qui reprend notamment l'incertitude de la perception (*perceptive uncertainty*), de la performance (*performative uncertainty*), de l'analyse (*analytic complexity*) et l'anticipation narrative (*narrative anticipation*).

Caillois ne sont pas propres au jeu. Dès lors, peut-on distinguer l'incertitude ludique de l'incertitude non ludique ? Pour Henriot la réponse se situe chez le joueur : il faut que lui vienne « l'idée du jeu » et, comme nous l'avons vu en introduction, Henriot, se refusant à prendre au sérieux le plaisir, bute contre cet « *a priori* ludique ». Pour notre part, nous proposons justement de faire de la recherche de plaisir, en lien avec le « décider dans l'incertain », l'élément central de la définition même du *jouer*.

Une incertitude devient ludique précisément lorsque le joueur s'y engage *par goût pour cette incertitude* (que ce soit pour la combattre, pour s'y abandonner, etc.). Nous rejoignons ici Caillois, pour qui le plaisir proprement ludique est justement lié à l'incertitude (« [la] latitude du joueur, [la] marge accordée à son action est essentielle au jeu et explique en partie le plaisir qu'il suscite » ; Caillois 1992 : 40). Nous concédons à Henriot qu'il y a certainement une grande hétérogénéité des plaisirs du jouer, suivant l'hétérogénéité des rapports à l'incertitude. Cependant, ces plaisirs se rapportent bel et bien toujours à l'engagement par plaisir dans l'incertitude²⁵⁹. Précisons enfin, suivant Juul (2005 : 6), que le joueur est engagé émotionnellement dans le résultat de son activité et qu'il réalise des efforts pour l'influencer²⁶⁰. Nous utiliserons le terme « gérer » l'incertitude pour décrire la multitude de types d'engagement possibles (combattre l'incertitude, la réduire, s'y abandonner, etc.) – de manière à ne pas privilégier un type de jeu en particulier. Jouer, selon nous, c'est donc s'engager par goût dans la *gestion* d'une incertitude.

Revenons à nos blocs : chercher quel bloc doit être poussé pour accéder à un escalier n'est pas une activité *ludique* en elle-même. L'objet propose tout au plus une jouabilité (Genvo 2015), un espace d'incertitude dans lequel l'utilisateur (ne présumons pas qu'il s'agit déjà d'un joueur) prendra ou non goût à s'engager. Il faut donc distinguer, pour paraphraser Henriot, l'*objet-jeu* – le support matériel que des normes sociales s'accordent à désigner comme un jeu – et le *jouer* – qui désigne l'action ou l'activité de jouer. Nous ajoutons à cette distinction que les unités minimales de l'objet-jeu constituent des prises pour le goût de *jouer* en ce qu'elles sont les artefacts qui permettent de gérer une incertitude. Le bloc à pousser, en tant qu'élément de l'objet-jeu, et en association avec d'autres éléments de base, va permettre de faire poindre une marge d'incertitude²⁶¹. Si l'utilisateur prend plaisir (ou est en recherche de ce plaisir) à gérer cette incertitude, il la constitue comme étant ludique et entre dans le *jouer*. Au contraire de l'objet-jeu, le *jouer* est indivisible. En effet, nous pouvons distinguer des types (compétition, hasard, etc.) ou des voilures (grande, petite, etc.)

²⁵⁹ Nous omettons sciemment toutes les sources de plaisir extérieures ou annexes à l'activité de jouer (partager une activité entre amis, faire partie d'une communauté, etc.).

²⁶⁰ Par ailleurs la définition du jeu de Juul repose sur cinq autres critères, dont un système de règles formelles et des résultats quantifiables. Ces critères nous semblent trop restrictifs et favorisant le jeu compétitif.

²⁶¹ Pour paraphraser Henriot, pour qui la métaphore originale du jeu est l'engrenage : les éléments du jeu sont telles les pièces de l'engrenage *entre lesquelles* va pouvoir poindre du jeu.

d'incertitude, mais nous ne pouvons pas la scinder. Pour qu'il y ait *jouer*, il faut donc qu'il y ait *des* éléments de l'objet-jeu – ici, des blocs – et, entre eux, *du* jeu²⁶² ; il faut ensuite que l'engagement dans ce jeu soit identifié comme source de plaisir potentiel.

Une telle présentation du goût pour le jeu souffre, cependant, de le désigner comme un donné : Christopho aimerait les énigmes de blocs, il y aurait un début, un nœud dans la rencontre de différents jeux et, ensuite, le goût serait définitivement constitué. Or, au cours de nos entretiens, nos informateurs témoignent d'un véritable processus d'interrogation de leur goût. Les goûts des amateurs peuvent bien entendu évoluer et sont régulièrement mis à l'épreuve. Alors que nous interrogeons Norman sur sa motivation à écrire des textes d'analyses de scènes de jeux sur son blog personnel, il témoigne de cette incertitude du goût en acte :

Typiquement [quand j'écris tel type d'article] [...] les doigts ils disent « stop on arrête » et... Je me dis « tiens, mais là c'est bizarre je ne suis pas dans l'état d'esprit que j'aurais cru²⁶³ après avoir fait ce donjon-là. » (Norman)

Alors que Norman est confronté à un effet de goût qui l'étonne, il s'arrête, s'en saisit, il s'interroge, analyse la situation et cherche à comprendre son ressenti et à identifier les modalités de production de l'effet de goût. Il vient ici confirmer la présence, au sein de l'amateurisme vidéoludique, d'un fait déjà fortement documenté dans d'autres pratiques culturelles.

De manière assez similaire à Henriot, qui montre que le *jouer* n'est pas renfermé dans l'objet-jeu, Hennion propose une conception du goût comme un processus actif des amateurs en vue de faire advenir des effets toujours – eux aussi – *incertains* : le goût n'est donc pour lui ni uniquement un construit social (il l'est en partie), ni une propriété contenue dans les choses (il l'est en partie). Le goût est dans la recherche de la production des effets de plaisirs, qui peuvent survenir ou non en fonction d'une multitude de facteurs. L'amateur ayant lui-même conscience que le goût n'est pas que dans la chose, ce sont ces facteurs qu'il va chercher à apprivoiser et à maîtriser pour déterminer à quoi son goût répond et maximiser la production des effets : « vais-je aimer ce vin ? Dans quelles conditions est-ce que je préfère consulter ce livre ? Dans quelle humeur devrais-je écouter cette musique ? », ou encore « vais-je réussir à déceler tous les arômes de ce vin ? ». L'amateur de vin est connu pour mettre en place toute une série de procédés au service de sa dégustation : dans sa manière de boire, il cherche à se faire présent à l'objet et à interroger son goût. Norman nous le montre : l'amateur de jeu vidéo va lui aussi mettre en place diverses stratégies (s'arrêter, prendre du temps, s'interroger sur l'état dans

²⁶² Au sens de jeu mécanique, développé par Henriot (1989) et Bonenfant (2013, 2015).

²⁶³ Nous soulignons.

lequel il est, sur les effets éprouvés, analyser la séquence de jeu, etc.) pour qu'advienne le plaisir espéré²⁶⁴.

Toute la puissance de l'acte de goûter tient au fait que son auteur n'est jamais assuré du résultat. Chercher à provoquer des effets de plaisir est une activité incertaine qui peut fonctionner ou non. Or nous avons défini le *jouer* comme l'engagement par goût dans la *gestion* d'une incertitude. Cet engagement par goût étant lui-même incertain, il n'y a aucun objet-jeu ludique *en soi*. Jouer résulte toujours d'une appréciation subjective et située, d'un acte de goûter²⁶⁵.

À l'incertitude du jeu, il faut donc articuler l'incertitude du goût. D'une part, c'est le goût pour la gestion d'une incertitude qui rend possible le *jouer*. D'autre part, le goût est une pratique dont les effets sont nécessairement eux-mêmes incertains. Se dessine alors un rapport de double incertitude caractérisant la relation entre *goûter* et *jouer*. Ce rapport constitue la singularité du goût pour le jeu et, le goût faisant le jouer, du jouer lui-même. En somme, nous redéfinissons l'acte de *jouer* depuis une pragmatique du goût : jouer consiste à s'engager dans la gestion d'une incertitude, dans l'objectif de produire des effets de goût eux-mêmes incertains.

Pour *goûter* au *jouer*, il faut cependant passer par une dégustation de l'objet-jeu (pour accéder au plaisir de la résolution de telle énigme, il faut passer par le maniement du bloc à pousser). Dans cette perspective, l'attachement pour les unités minimales de l'objet-jeu rapporté par nos informateurs se comprend comme le développement de prises sur leur goût de *jouer*. Ces unités, nous proposerons de les approcher comme des *ludèmes* dans la section suivante.

2.4 Le ludème, pierre angulaire d'une métaphore langagière

Au cours de cette section, nous avons analysé les relations que Christopho a entretenues avec l'élément du bloc à pousser dans différents jeux et logiciels depuis une posture de joueur puis depuis celle de créateur. Ce faisant, nous avons pu montrer en quoi ces éléments basiques (le bloc, la porte, etc.) constituent les points d'appui des amateurs sur leur goût. De plus, en confrontant ces résultats ethnographiques aux sciences du jeu, nous avons pu éclaircir le statut de ces éléments de jeux en rapport au *jouer* : c'est dans l'agencement de plusieurs unités que peut advenir une incertitude. L'amateur interroge ensuite son goût, dans un acte de dégustation lui-même incertain : il se demande

²⁶⁴ Précisons que le terme de « plaisir » est à entendre, dans cette thèse, dans une acceptation très large et hétérogène, synonyme à l'ensemble des effets de goût. Ainsi, le « plaisir » d'un joueur n'est pas à entendre comme sensation strictement « positive » : il peut survenir en dialogue avec de la frustration, de l'énervement, de la tension, de la peur et bien d'autres émotions plus ou moins négatives.

²⁶⁵ En cela, nous rejoignons la proposition de Malaby (2007) pour qui jouer ne constitue non pas une activité distincte et particulière mais un mode d'expérience, une attitude pouvant être adoptée vis-à-vis de nombreuses situations.

si la gestion de cette incertitude lui plaît, si elle permet de produire des effets de plaisir et éventuellement de s'attacher à ces formes particulières.

Ces unités minimales de jeu sont selon nous la *prise* par excellence de l'amateur, parce qu'elles se situent « à niveau de joueur » : elles fonctionnent comme de petites unités reconnaissables depuis le jeu comme depuis la création. Pour cette raison, elles ont une fonction d'interface : analyser le fonctionnement précis d'un bloc à pousser, c'est déjà presque mettre au jour les lignes de programmation et, inversement, assembler des lignes de programmation pour former un bloc à pousser, c'est déjà chercher à produire un élément jouable. Or, comme nous l'avons vu, nos informateurs agissent comme des amateurs qui *passent* de joueur à créateur. La matérialité double du jeu vidéo, à la fois formes-prêtes-à-être-jouées et lignes-de-code-dissimulées prend alors toute son importance. Francis témoigne de l'influence de cette double matérialité dans sa pratique.

Quand tu imagines un *gameplay* en fait tu imagines un algorithme. C'est la racine du code en fait. Il n'y a pas encore le langage mais il y a déjà la racine du code, donc si tu imagines un *plateformer* où ton personnage va avancer puis sauter quand il y a des trous puis pour tuer ses ennemis il doit sauter dessus, t'es déjà en train d'imaginer du code en fait. C'est de l'algorithme. Tu vas savoir que quand tu vas commencer ton programme, tu vas devoir déterminer comment ton personnage se déplace. Quand tu fais droite il se déplace à droite, c'est de l'algorithme en fait. Quand tu sais qu'il va y avoir un saut, qui va être important parce que tu dois sauter au-dessus des obstacles tu dois sauter sur les ennemis, c'est du code en fait. (Francis)

Cette matérialité est non seulement double, mais elle est aussi déséquilibrée sur le plan de la détermination : les unités jouables sont sous-déterminées en jeu (une partie du jeu même consiste à en comprendre le fonctionnement) et surdéterminées sur le plan de la programmation (leur fonctionnement est irrémédiablement déterminé par les lignes de code). À cet égard, le jeu vidéo est analysable en tant que support de communication dont la nature profonde est la duplicité. Sa nature sémiotique joue double jeu : en apparence, il se propose au joueur sous une forme de *signes* à prendre en main et, simultanément, il est régi par des *langages* de programmation, traduits par des *interpréteurs* en *langage* machine (c'est-à-dire, tôt ou tard, en une série d'opérations mathématiques et d'impulsions électriques). Dans ce cadre, l'attention du créateur en amateur se porte nécessairement sur le besoin d'élucider puis de maîtriser cette duplicité de la matérialité du jeu vidéo. Pour lui, la manipulation et la programmation d'éléments ponctuels sont des manières d'appréhender et d'apprivoiser cette nature sémiotique duplice.

Si ces unités minimales sont les prises par excellence des amateurs, elles ne sont pas les seules. Comme nous l'avons vu, elles sont à la fois des composées (de graphismes, sons et mécaniques) et des composantes (d'ensembles d'unités). Il semble donc logique qu'il y ait des prises en deçà et au-delà de ces unités. C'est pourquoi il nous faut, sur base de ces unités, fonder un cadre compréhensif plus général.

Pour ce faire, nous proposons de développer une métaphore langagière de manière à articuler le jeu comme il est pris (sur le plan du goût) et comme il est créé (sur le plan de la matérialité objective des signes qui le composent). Notre but ici n'est pas d'objectiver ce que sont les jeux vidéo, mais de comprendre comment ils sont *pris* par nos informateurs. Cette métaphore n'aura donc pas vocation à désigner le jeu vidéo comme étant analysable strictement et systématiquement en tant qu'un système de signes, qu'un langage ou qu'une langue²⁶⁶, mais bien à déterminer en quoi la création permet un travail spécifique sur le goût pour le jeu – en ce qu'elle passe par la manipulation et la création d'éléments de jeu dont la nature sémiotique est double.

La première étape de cette démarche est de nommer ces unités minimales de jeux vidéo, dont le bloc à pousser était un exemple, des « ludèmes ». Nous reprenons le terme à Michael Dummett :

L'historien du Tarot Michael Dummett observe que les jeux de cartes évoluent par l'intégration de caractéristiques d'autres jeux [...] (1980, p. 173). Il remarque qu'une éventuelle histoire sérieuse des jeux de cartes devrait (nous traduisons) « se concentrer non pas sur l'évolution détaillée, la diffusion et le destin de jeux individuels, mais sur leurs idées constitutives ». Dummett évoque le terme de « ludème » pour désigner ces idées, un terme attribué à Berloquin qui a récemment refait surface (Koster, 2005). Cette vision modulaire (ou moléculaire) des jeux revient fréquemment dans le discours des designers et des chercheurs sous divers termes : « principes », « éléments », « briques » (Alvarez et Djaouti, 2008), « *design patterns* » (Bjork et Holopainen, 2004), etc. (Lessard et Therrien 2015)

Michael Dummett utilise le terme de ludème pour désigner des idées constitutives du jeu. Koster le réemploie dans un sens assez vague : il s'agit de désigner n'importe quelle mécanique au sein du jeu. Pour ces auteurs, le terme de ludème vient donc désigner un élément minimal d'un jeu, mais de manière totalement déliée de sa matérialité physique (une idée constitutive, une mécanique, un concept). À l'inverse, pour comprendre le vécu de nos informateurs, il nous faut créer une notion qui permette de saisir en quoi les petits éléments auxquels ils s'attachent sont non seulement composés de mécaniques programmées au sein du jeu, mais aussi d'images et de sons. Plus important encore, il nous faut forger une définition qui permette de saisir ces éléments de jeu comme étant de *prises* sur le goût.

Nous conservons le terme de *ludème* parce qu'il véhicule l'idée d'élément minimal de jeu, mais nous allons refondre sa définition. Pour nous, le ludème est la *prise minimale* du *jouer*. Dès lors, notre définition du ludème associe des traits issus de deux plans épistémologiques (et c'est précisément cette contraction qui permet de saisir la création comme travail particulier du goût). Le ludème est, d'une part, l'équivalent du morphème (entendu comme unité minimale articulant une forme et un

²⁶⁶ Le lecteur intéressé par une telle démarche pourra néanmoins consulter le travail de Hansen (2019) qui, s'inspirant de notre propre définition du ludème, a cherché à systématiser cette proposition à l'aide des outils analytiques offerts par la linguistique.

sens) du jeu pensé comme langage. D'autre part, il est l'aspérité du jeu pensé comme pratique du goût. Nous résumons ici ces deux plans.

Sur le plan épistémologique, le ludème, à l'image du morphème, se situe à un niveau intermédiaire du jeu vidéo pensé comme langage : d'une part, il est un composé d'éléments ; d'autre part, il compose des ensembles plus grands. Il est composé de graphismes, de sons et de ses mécaniques fonctionnelles en situation de jeu. Hansen (2019) propose, à ce sujet, de définir ces éléments comme étant des graphèmes, acoustèmes et mécanèmes. Dans notre perspective, néanmoins, la systématisation formelle de la proposition importe moins que la manière dont les composantes des ludèmes sont *prises* ensemble : le joueur prend ces propriétés ensemble et leur *confère* un statut d'unité. De plus, le ludème seul ne suffit pas encore à *faire jeu* : il est une unité de base à associer pour composer des scènes (un bloc à pousser seul n'a aucun sens ludique sans la présence – au moins – de *Link* et d'une porte fermée).

Sur le plan du goût, les ludèmes, à l'image des aspérités qui se révèlent lors du corps-à-corps avec les objets dégustés (par exemple, le tanin lors de la dégustation du vin), n'ont de sens pour l'amateur qu'au regard de leur capacité à embrayer une marge d'incertitude que l'on espérera savoureuse. Les ludèmes sont, en d'autres termes, des contractions de représentations et de mécaniques (composante objectivable et contenue dans le jeu) envisagées (par l'acte subjectif de l'amateur) comme permettant de créer de l'incertitude dont la gestion sera potentiellement source d'effets de goût.

Comme nous l'avons illustré avec les nombreux usages d'un même bloc à pousser réalisés par Christopho, les ludèmes peuvent être l'objet de plusieurs types de prises. En tant que joueur face à une œuvre, la prise première consiste à *isoler* (au sens de rendre discret) un ensemble de traits comme formant une unité qui, de plus, représente une source potentielle de plaisir²⁶⁷. À un niveau inférieur (en cherchant à descendre dans ses traits définitoires), l'amateur prend plaisir à *l'analyser*, à en déterminer les *traits* et à en lister le fonctionnement. À un niveau supérieur, l'amateur s'attache particulièrement à certains *ensembles* de ludèmes (l'association bloc à pousser et bouton presseur, par exemple). Son analyse se porte alors sur la manière dont les ludèmes sont orientés les uns par rapport aux autres sur le plan de leur fonctionnement. Nous appellerons ce procédé *lire le jeu*, en référence au terme sportif utilisé lorsque l'on cherche à vanter la capacité d'un joueur à avoir une vue d'ensemble et à agir en conséquence (on dit que tel joueur de football a eu une bonne « lecture du jeu »). Notons que les associations de ludèmes peuvent être plus ou moins fixées, répétées et

²⁶⁷ La capacité à manipuler des ludèmes est déjà, en soi, une source de plaisir potentiel important : « L'une des séductions massives du jeu vidéo, en tant que dispositif global, tient manifestement à cette capacité de contrôle immédiat des objets perçus à l'écran » (Triclot 2011 : 27).

instituées. Lorsqu'elles le sont fortement, ces ensembles peuvent être considérés comme des motifs (que l'on définira dès lors comme un agencement particulier et institué de ludèmes). Suivant cette logique, un genre vidéoludique peut être défini comme l'association instituée de différents motifs de ludèmes²⁶⁸. Le goût pour le jeu de rôle trouve sa source dans le plaisir à gérer des incertitudes qui émergent depuis différents agencements typiques de ludèmes (le combat au tour par tour, le parcours exploratoire d'une carte, et ainsi de suite)²⁶⁹.

Ensuite, ces trois niveaux de précision (analyser, isoler, lire) trouvent leurs équivalents dans l'acte de créer. Le niveau intermédiaire consiste cette fois-ci, pour l'amateur, non plus à isoler, mais à *sélectionner*, à choisir parmi son répertoire de ludèmes, ceux qui satisfont son goût et doivent se retrouver dans le jeu à créer (sélectionner est donc à entendre comme un choix préférentiel effectué en vue de jouer *de* ces ludèmes : « dans mon jeu, je veux *jouer du bloc à pousser* »). Le niveau inférieur, correspondant à l'analyse, est ici celui du *modifier-crée*r : depuis un ensemble de propriétés déjà constitué en ludème, ou alors au départ de propriétés éparses, l'amateur façonne de nouveaux ludèmes à son goût (comme le bâton de Somaria ou les tapis roulants, dans le cas de Christopho). Au niveau supérieur, c'est l'acte d'*assembler*, dans le sens très concret de mettre des éléments ensemble, qui permet à l'amateur d'affiner son goût pour des situations (comme l'association du bloc et du tapis roulant).

²⁶⁸ Ce à quoi il faudrait encore articuler certaines tendances en termes de thématiques traitées, de types de références fictionnelles, etc.

²⁶⁹ Salter (2009) consacre un article à la création en amateur de jeux vidéo d'aventures. Ce genre était particulièrement prolifique sur la scène commerciale dans les années 1980 et 1990, principalement du fait de deux sociétés : Lucas Arts et Sierra. Depuis lors, ce genre de productions est réputé disparu. Or, comme le montre Salter, il existe un ensemble de créateurs qui font vivre (gratuitement) les jeux vidéo d'aventure, notamment grâce à l'utilisation d'*Adventure Game Studio* — un logiciel qui ne demande pas de grandes compétences de programmation. L'auteur passe en revue différentes productions d'amateurs pour montrer que celles-ci sont soit des versions remastérisées (des jeux reproduits à l'identique de manière à les rendre jouables sur une nouvelle plateforme), soit des *remakes* (des jeux reproduits et améliorés, par exemple au niveau du graphisme, des interfaces, ou encore du son — en ajoutant des voix originales enregistrées aux personnages représentés au jeu), soit des œuvres originales s'inscrivant spécifiquement dans ce genre apprécié. L'approche spécifique de Salter permet de montrer que les amateurs qu'il étudie sont spécialisés dans un genre et qu'en conséquence — comme dans d'autres domaines culturels, les plaisirs et motivations liés à la pratique sont à comprendre dans une dialectique entre le conformisme aux codes du genre et l'éloignement ou la subversion de ces règles implicites.

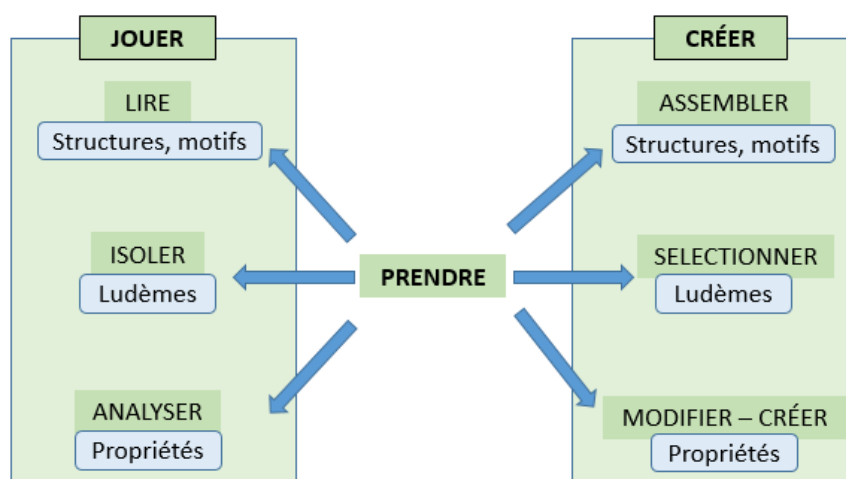


Figure 43 : Schématisation des modalités de *prendre*.

En conclusion, le ludème est la pierre angulaire d’une compréhension de la création en amateur à plusieurs égards. D’abord, sur le plan du goût le ludème est la *prise* par excellence de l’amateur. Ensuite, l’analyse de ludèmes est centrale dans le passage entre jeu et création – elle fait interface. Enfin, la notion de ludème – parce qu’elle nous sert d’appui à la formalisation de différents types de prises sur le jeu – nous permet de comprendre comment s’articulent goût et acte créatif dans chaque geste de l’amateur.

Nous allons, dans la section suivante, généraliser ce cadre compréhensif en analysant différents outils de création (en montrant en quoi ils favorisent ou empêchent certains rapports aux ludèmes) et en les confrontant aux témoignages de praticiens.

3. Niveaux de langage et niveaux de prise : analyse pragmatique des instruments de jeu

Lorsqu’ils créent en maniant les instruments de jeux vidéo, nos informateurs cherchent à développer leurs prises sur le média (ou sur tel jeu particulier, voire sur tel élément). La prise par excellence de l’amateur, la plus visible, est alors le ludème, car elle permet de faire interface : en s’attachant à de petits éléments de jeux, les joueurs en ont déjà en partie percé les mystères mécaniques et ont mis au jour ce qui pourra se traduire en langage de programmation. Dans ces conditions, quels appuis les amateurs trouvent-ils dans les logiciels ? Dans cette section, nous développerons notre métaphore langagière en nous référant à l’idée de *niveaux de langage*²⁷⁰, qui vient du champ de l’informatique et de la programmation.

²⁷⁰ L’idée de « niveau » n’a aucun caractère évaluatif ici, contrairement à l’expression « niveau de langue ».

Un langage de programmation est dit plus ou moins « de haut niveau » en fonction de sa facilité d'utilisation et de sa proximité avec la réalité matérielle de la machine sur laquelle il tourne. Le niveau le plus bas est ainsi le binaire, qui consiste en une liste de 0 et 1. Ces deux termes symbolisent le passage ou non du courant électrique dans un circuit. Juste au-dessus du binaire vient l'*Assembleur*, qui attribue des mots à certaines associations de 0 et 1. Les langages de programmation de haut niveau peuvent être utilisés sur différents types d'ordinateur, indépendamment de leurs composantes matérielles (à l'aide d'interpréteurs qui traduisent le langage « vers le bas »). Ces niveaux de langage peuvent se cumuler. Par exemple, un exercice commun dans les écoles de programmation consiste à créer, depuis un langage que l'on maîtrise (par exemple le C++), un langage « de plus haut niveau » qui sera plus simple à utiliser pour le prochain utilisateur. Enfin, plus un langage est de haut niveau, moins il permet de contrôler toutes les implications de son code – il fait appel à des routines qu'il peut être complexe de modifier ou de personnaliser (typiquement, un langage de haut niveau peut prendre lui-même en charge la gestion de la mémoire vive²⁷¹).

Dans cette section, nous défendrons l'idée d'un prolongement de cette logique vers un niveau supérieur *orienté* vers le jeu. Les dispositifs de création proposent tous de se situer à un de ces niveaux de langage informatique et certains niveaux sont déjà pensés en termes de jeux. Il est ainsi tout à fait possible de programmer un jeu vidéo entièrement depuis un langage de bas niveau sans aide d'interfaces particulières – il existe par exemple des communautés dédiées à la création d'applications (parmi lesquelles des jeux) sur calculatrices scientifiques en utilisant le langage assembleur (de très bas niveau). À l'inverse, il existe également des interfaces d'aide à la programmation spécifiquement de jeux vidéo ainsi que des logiciels qui facilitent, limitent ou empêchent la programmation à proprement parler – par exemple en proposant d'assembler des ludèmes prêts à l'emploi.

Nous allons resituer les logiciels de création de jeu dans cette continuité propre à l'informatique des niveaux de langages. Nous chercherons à appréhender, dans ce cadre, comment la création de jeux vidéo passe par des manipulations de différents *niveaux* de prédétermination et, surtout, en quoi cette situation affecte la pratique des acteurs sur le plan gustatif. Dans cette optique, un logiciel de création de jeu dans lequel il faut *assembler* des éléments déjà préconçus sera dit de plus haut niveau qu'un autre dispositif qui demandera de *modifier-crée*r ou *sélectionner* ses propres ludèmes (cf. figure précédente). Nous montrerons aussi que, très souvent, les logiciels de création offrent une combinaison de plusieurs niveaux. Dans ce but, nous effectuerons une analyse de

²⁷¹ Concrètement, cela veut dire que, dans un langage de bas niveau, le programmeur devra écrire quelques lignes de code supplémentaires pour attribuer lui-même des espaces de mémoire au stockage de chaque information manipulée. Au contraire, dans un langage de haut niveau, cette attribution de la mémoire ne devra pas être écrite, l'utilisation d'une fonction de programmation impliquant que le langage se charge lui-même de ces tâches.

différents logiciels lors du point suivant : nous partirons d'un logiciel de création de jeux de très haut niveau et nous descendrons progressivement vers des outils de plus bas niveaux. Nous tâcherons de comprendre comment les différentes interfaces des logiciels tendent aux utilisateurs des prises différentes selon le niveau de langage déployé. Ces logiciels sont tous sélectionnés parmi ceux utilisés par nos informateurs, à l'exception de *Mario Maker* (choisi pour être l'archétype du logiciel de très haut niveau).

Ces analyses illustreront comment, au cours des entretiens, les créateurs développent une préférence, un attachement pour un niveau de langage en particulier. Nous soutiendrons l'idée que ces niveaux de langage sont parallèlement des niveaux de prise sur le goût pour les praticiens et nous exposerons que le développement de prises sur leur goût leur demande de négocier constamment entre les processus *simplifier* et *personnaliser* qui entrent en tension. Enfin, nous montrerons en quoi les amateurs développent un *savoir-naviguer* au sein de ces différents niveaux de *langage-prise*, comme nous les appellerons.

Au terme de cette section, nous établirons qu'une analyse de la création des amateurs n'est compréhensible qu'à condition de prendre en compte comment ceux-ci *situent* leur goût au sein de ce qu'on appellera la *verticalité* d'un *langage-prise* du jeu vidéo. Nous concluons alors que la création permet aux amateurs un travail *particulier* sur leur goût pour le jeu vidéo, en ce qu'elle les amène à développer des prises de différents niveaux, et un travail *singulier*, en ce qu'elle permet de saisir à la fois la matérialité technique de l'objet-jeu et la saveur (toujours potentielle) de l'incertitude que celui-ci vise à déployer.

3.1 Analyse de logiciels

3.1.1 *Super Mario Maker*

*Super Mario Maker*²⁷² est une application, publiée initialement en 2015 sur *Wii U* par Nintendo, qui permet à la fois de jouer à des niveaux de *Mario* et, surtout, d'en créer de nouveaux. C'est un outil particulièrement intéressant dans sa forme, car il se présente comme un logiciel très simple et épuré.

²⁷² Que nous allons abrévier en *Mario Maker* pour plus de facilité.



Figure 44 : Numérotation des éléments d'interface au sein de *Mario Maker*.

L'utilisateur de *Mario Maker* peut utiliser divers menus qui sont mis à sa disposition. D'abord, un menu déroulant (1) lui permet de choisir à quel opus de la série des *Mario Bros* l'utilisateur souhaite faire référence et, une fois l'opus sélectionné, quel type de niveau il souhaite développer (4) : extérieur, aquatique, niveau du boss final, etc. Une liste de soixante ludèmes (2) prêts à l'emploi sont sélectionnables et prêts à être posés sur la grille du niveau à l'aide du stylet. La manette de la *Wii U* étant tactile, l'utilisateur peut pointer du doigt un ludème, le déplacer sur le niveau, utiliser la gomme (8) pour effacer les ludèmes placés, le chien (12) pour annuler sa dernière action ou encore la fusée (13) pour détruire l'ensemble du niveau. La barre de défilement horizontal (11) lui permettra de naviguer dans sa création. L'icône de l'horloge (5) sert à paramétrer le temps imparti pour finir la partie et à ajouter éventuellement un défilement automatique (le *scrolling*, une variation classique des jeux de la franchise). En cliquant sur « jouer » (9), l'utilisateur peut immédiatement tester sa création. De retour à l'interface créative, cliquer sur l'icône de Mario (10) fera apparaître ses derniers mouvements en jeu, ce qui permet d'ajuster ses choix de placements de ludèmes. L'icône grenouille (7) offre la possibilité d'ajouter des effets sonores au jeu. Enfin, deux dernières icônes servent à ouvrir le « menu principal » (3) et à sauvegarder la création (6).

Alors que le néophyte de *Mario Maker* découvre l'éditeur de niveau pour la première fois, il comprend rapidement qu'une série d'invariables, d'indépassables, vont structurer les possibles. Mario sera toujours automatiquement placé à la gauche du niveau, devra toujours rejoindre la fin, un château ou un drapeau, à droite. Le sens de défilement sera toujours horizontal et de gauche à droite, sur une image de fond à choisir parmi une sélection. Ce qui fait jeu (l'incertitude à gérer), ici, n'est pas à interroger. Au contraire, l'agencement de base est présenté comme un allant de soi par le dispositif :

les deux ludèmes « Mario » et « fin du niveau » doivent se superposer à l'écran, le jeu consistant dès lors invariablement à gérer l'incertitude de la réussite (plus ou moins aisée, difficile et satisfaisante) de cette rencontre. *Mario Maker* oblige d'ailleurs les créateurs à préalablement terminer leur niveau pour pouvoir le publier en ligne. Ceux-ci sont donc obligés de jouer à leur création (et obligés de la réussir, de gagner). D'autres fonctionnalités viennent accentuer la porosité entre le *jouer* et le *créer* : les interfaces sont elles-mêmes rendues ludiques et narrativisées, comme le chien-qui-annule ou la fusée-qui-détruit, et la nécessité d'accomplir une série d'actions pour obtenir (et être récompensé par) de nouveaux ludèmes dans le répertoire (le nouvel utilisateur ne disposant initialement que d'une poignée d'éléments)²⁷³ vient faciliter l'adoption d'une attitude ludique en mode créatif.



Figure 45 : Le répertoire des ludèmes proposés par *Mario Maker*.

Dans ce dispositif, le cœur du processus de création consiste dans la *sélection* et l'*agencement* de différents éléments de jeux prêts à l'emploi²⁷⁴. Ces derniers correspondent au pendant matériel de notre définition des ludèmes, puisqu'ils contractent en une même unité une représentation graphique (généralement plusieurs animations), sonore (différents sons associés aux interactions avec l'objet) et des mécaniques de fonctionnement. Ce dernier point est pour nous le plus essentiel : toutes les interactions entre les éléments sont programmées à l'avance. Une soixantaine d'objets, de cases, de

²⁷³ Nous passons vite sur ce point, car il n'est pas au cœur de notre intérêt, mais il y aurait encore d'autres fonctionnalités à relever, comme par exemple le fait que les ludèmes d'ennemis soient représentés par une animation d'eux-mêmes tombant lorsqu'on les déplace avec le stylet, ou encore le fait que le logiciel joue la mélodie la plus connue de la franchise Mario au fur et à mesure que l'on dessine des ludèmes sur la grille du niveau.

²⁷⁴ Les ludèmes représentent une sélection opérée par Nintendo, comme certains amateurs l'ont relevé. L'absence du ludème « checkpoint » permettant de sauvegarder la position de Mario en cas de perte de vie est sans doute la plus regrettée. *Super Mario Maker 2* a intégré certains manquements regrettés par les joueurs.

briques, d'ennemis, de plates-formes mouvantes et de bonus se côtoient²⁷⁵ dans le même menu. Une première pression sur l'un d'eux suffit à le sélectionner. Une deuxième permet de le placer à l'écran. Or les éléments déposés dans le niveau ne sont pas que des images, mais bien de véritables ludèmes : ils bougent et interagissent entre eux à la seconde où l'amateur appuie sur « jouer ». *Mario Maker* ne propose pas, par contre, de composer des ludèmes nouveaux en associant des images, sons et mécaniques. L'ingéniosité remarquable du logiciel réside dans cette extrême simplicité donnée à l'acte de création d'un niveau en la réduisant à une question d'agencement des éléments disponibles. De plus, si l'utilisateur place quelques briques de sol les unes à côté des autres, celles-ci sont automatiquement modifiées pour s'assembler harmonieusement sur le plan graphique (c'est ce qu'on appelle généralement l'*autotile*) et, sur le plan des propriétés, elles rempliront automatiquement leur fonction : Mario pourra marcher dessus, ou les frapper avec sa tête s'il est situé en dessous. Si l'avatar rencontre le ludème champignon, Mario grandira automatiquement à son contact et le ludème rencontré disparaîtra²⁷⁶.

Certaines interactions totalement inédites à l'univers de Mario ont été rendues possibles par Nintendo : pour illustration, l'utilisateur qui placera le ludème « pièce » dans le ludème « canon » générera ainsi un canon à pièces, bien éloigné du traditionnel canon à fusées ennemies. Certaines propriétés des ludèmes peuvent aussi varier : il est notamment possible de modifier la taille des ennemis (en les « secouant » au moment de les placer sur la carte, ou en leur donnant un champignon). De plus, le menu permettant d'ajouter des effets sonores offre une plus grande marge de liberté que les jeux d'origine, étant donné que l'utilisateur peut enregistrer ses propres sons en utilisant le micro intégré à la manette de la *Wii U*. Cependant, sur le plan du *gameplay* ces quelques possibilités de modifications des ludèmes et le caractère inédit de certaines associations sont tout à fait marginales et anecdotiques. *Mario Maker* est donc quasiment exclusivement *un instrument d'association* de ludèmes : il met à disposition un répertoire et propose à ses utilisateurs de les placer ensemble pour reproduire des associations qu'ils apprécient, ou pour en produire de nouvelles. Il déploie le langage *Mario* et en met le *Bescherelle* à disposition.

²⁷⁵ À titre de comparaison, le logiciel amateur *MegaMaker* (2018), fortement inspiré de *Mario Maker*, qui permet à l'utilisateur de créer ses propres niveaux de *MegaMan*, propose un menu différent par *famille* de ludèmes (images de fond, musiques, tuiles de sol, personnages, ennemis, objets et bonus). Il met ainsi en avant une catégorie de *prise* que nous n'avons pas intégrée à notre schématisation, à savoir l'opération *classer*.

²⁷⁶ Il est à noter que, à quelques exceptions près, tous les éléments proposés dans le répertoire sont invariables, quel que soit l'opus de la franchise que l'on a choisi. Cependant, chacun de ces ludèmes connaîtra quelques petites variations à la fois sur le plan graphique et sonore, mais aussi sur le plan de ses propriétés (la vitesse des déplacements, par exemple). Il est impossible, par exemple, de combiner des éléments issus de différents titres de *Mario* et l'utilisateur devra donc respecter la cohérence des différents répertoires imposés par le logiciel. Ici aussi, le logiciel *MegaMaker* (2018) prend une direction différente en permettant d'associer indistinctement des ludèmes issus des sept premiers opus de la franchise *MegaMan*, sortis entre 1987 et 1995 sur *NES* et *SNES*.

La métaphore langagière que nous avons proposée en fin de section précédente nous offre ici une profondeur nouvelle pour analyser les logiciels de création en termes de relation de pouvoir : l'amateur utilisant *Mario Maker* « ne [peut] jamais parler qu'en ramassant ce qui *traîne* dans la langue » (Barthes 1977 : 15), la langue en question étant ici composée et systématisée depuis les seuls ludèmes mis à sa disposition, à intégrer au sein du motif structurant « Mario-fin de niveau ». Il est impossible de créer un nouveau ludème, de personnaliser ceux qui existent ou de modifier en profondeur la programmation. Les ludèmes sont des données intangibles et l'utilisateur n'a en fait accès qu'à leur matérialité sur le plan du jeu : à la manière du joueur de *Mario*, ils peuvent manipuler différents ludèmes pour en retrouver ou en découvrir les mécanismes prêts à l'emploi. Au contraire, l'amateur n'a aucune prise sur la deuxième matérialité de ces objets (puisque'il n'a ni d'accès direct à leurs lignes de code, ni de possibilité de les paramétrer depuis un menu dédié²⁷⁷).

Pour autant, les millions de niveaux créés et partagés sur la plateforme en ligne témoignent de la capacité des amateurs à trouver de nombreuses manières de *dire* un autre Mario que celui de l'éditeur officiel. En effet, outre les niveaux classiques et fidèles à la franchise, plusieurs sous genres de créations particulièrement populaires ont été relevés (Lefebvre 2017)²⁷⁸. Parmi ceux-là, il y a par exemple quantité de niveaux appelés « automatiques », dans lesquels le futur joueur n'aura rien à faire : utilisant des éléments qui automatisent les déplacements de l'avatar (tapis roulants, notes de musiques qui font sauter en avant, etc.) jusqu'à la fin du niveau, ces productions font la démonstration de l'ingéniosité du créateur et dénaturent l'incertitude qui fonde l'identité de la franchise. Il ne s'agit plus de savoir comment faire en sorte que l'avatar atteigne la fin, mais de s'interroger sur la manière dont le créateur a associé les ludèmes. N'ayant rien à gérer, aucune prise sur l'incertitude, le joueur sera renvoyé à sa posture de spectateur. S'il y a jeu, il est à chercher du côté du défi ludique que peut représenter une telle création. D'autres productions agencent les ludèmes de façon à faire référence à d'autres franchises, tels que *Super Meat Boy*. Pour évoquer ce jeu, les utilisateurs utilisent principalement le ludème de la dangereuse scie circulaire en l'associant à des murs verticaux, obligeant le futur joueur à effectuer des sauts d'une grande difficulté.

²⁷⁷ La situation évolue fortement avec la sortie de *Super Mario Maker 2* en 2019 sur la *Nintendo Switch*.

²⁷⁸ Lefebvre (2016) consacre un article à l'analyse de *Super Mario Maker*, de ses intertextes et de quelques niveaux produits par des utilisateurs. L'autrice cherche à relever les facteurs qui cadrent et influencent la créativité des utilisateurs, nuanciant ainsi le discours d'accompagnement du produit de Nintendo qui insiste sur les possibilités prétendument illimitées du logiciel. Au contraire, Lefebvre relève divers éléments qui peuvent potentiellement influencer les joueurs-créateurs, qu'elle regroupe sous trois catégories : le paratexte (matériel promotionnel, tutoriels officiels...), l'interface (de création, mais aussi d'échanges de niveaux) et les discours culturels (catégorie regroupant notamment les interactions entre joueurs et les expériences précédentes de jeu).



Figure 46 : *Super Meat Bros* (Image : Lefebvre 2017).



Figure 47 : *Super Meat Boy*.

Sachant qu'il n'y a aucune possibilité de paramétrer les mécanismes des différents ludèmes (à quelques exceptions marginales près), le plaisir du créateur se situe ici nécessairement au niveau le plus haut des prises définies précédemment : le dispositif fait appel à un goût de l'agencement, de l'assemblage, de l'association entre des petites unités autonomes. Il est d'ailleurs presque impossible d'imaginer un dispositif qui se situe à un plus haut niveau de langage. Au-dessus de *Mario Maker*, il ne peut y avoir qu'un générateur d'associations d'ensembles de ludèmes²⁷⁹. Ce dernier ne serait même plus envisageable comme un logiciel de création : il n'y aurait plus rien, précisément, à créer. Les ludèmes de *Mario Maker*, sur le plan du goût, constituent des prises déjà constituées et le logiciel cherche à limiter la saveur aux sensations vécues en jouant aux jeux de la franchise (ce qui, dans l'usage, peut toujours être détourné, comme nous l'avons observé).

3.1.2 *RPG Maker*

Au contraire de *Mario Maker*, *RPG Maker* cherche à donner prise à l'utilisateur depuis plusieurs niveaux simultanément, ce qui l'amènera à se confronter aux deux matérialités du fonctionnement du ludème : ses mécanismes visibles depuis le jeu, ses lignes de programmation accessibles depuis les logiciels.

²⁷⁹ Certains opus de la série *RPG Maker* disposent par exemple d'une option de génération automatique de donjon (niveau de jeu typique des RPG) – mais ce genre d'option reste particulièrement marginale. Notons que le plaisir de l'amateur peut alors se situer dans le réagencement des éléments générés et peut en fait constituer une première étape évitant l'écueil de la page blanche.

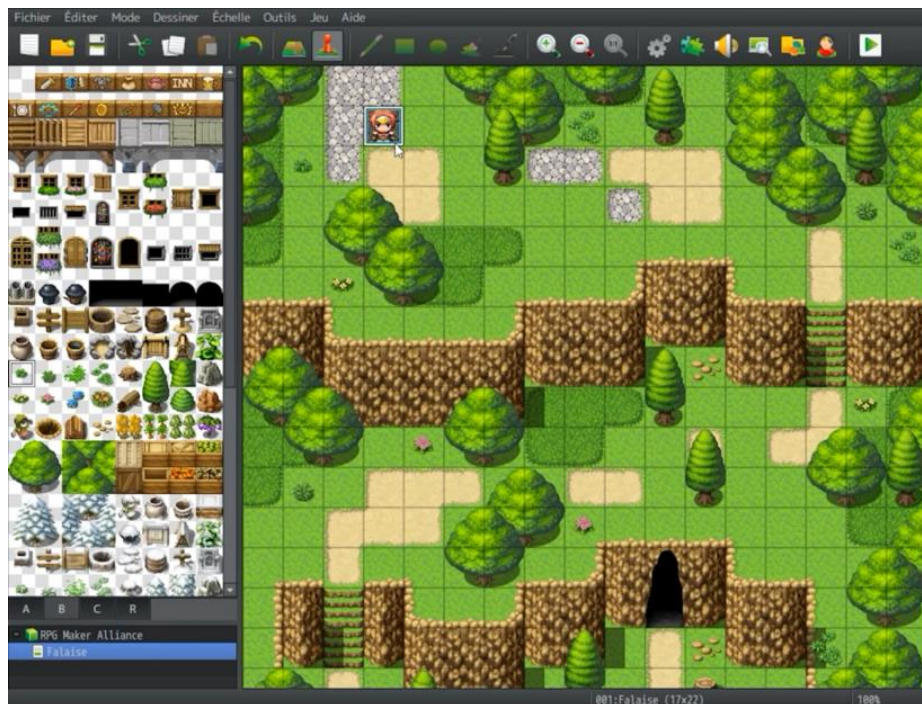


Figure 48 : Interface d'édition de la carte dans *RPG Maker MV*.

À première vue, l'interface principale de *RPG Maker MV* entretient une proximité visuelle avec *Mario Maker*. Lors du lancement de l'application, c'est avant tout un éditeur de carte qui nous est présenté. À gauche apparaît la liste d'images que l'utilisateur peut sélectionner afin de les déposer dans le cadre central de manière à dessiner peu à peu son niveau. Le néophyte peut ainsi directement choisir des tuiles de sol (que ses personnages pourront parcourir) ou des objets et murs (infranchissables). Comme dans *Mario Maker*, une série d'indépassables cadrent l'activité : il s'agira notamment toujours de composer un monde uniquement visible depuis un certain point de vue. La ressemblance s'arrête là : si nous décidons de « déposer » un ennemi et que nous lançons le jeu, nous pourrions bien déplacer notre équipe d'aventuriers dans l'espace, mais aucune interaction ne sera possible avec l'ennemi. Si nous voulons déclencher un combat avec le personnage en question, il faudra alors placer un « évènement » sur la case de notre choix et ouvrir l'éditeur d'évènements.

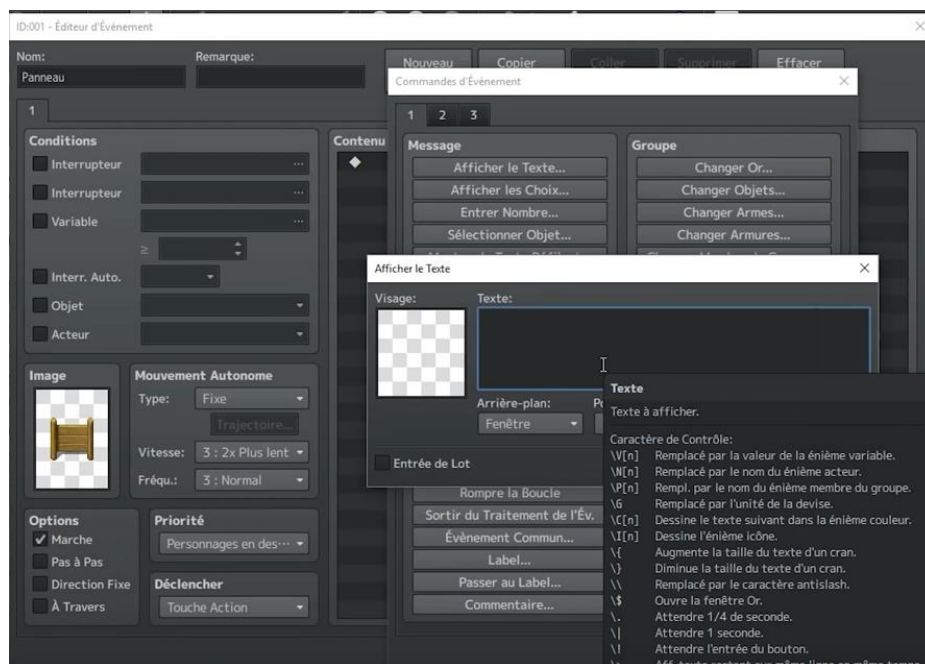


Figure 49 : Interface d'édition d'événements dans *RPG Maker MV*.

L'éditeur d'événements propose plusieurs possibilités, dont les deux plus importantes sont de définir ce qui le « déclenche » et son « contenu ». On peut modifier les déclenchements par les menus « conditions » et « déclencher ». Par exemple, l'utilisateur pourra décider de déclencher le combat au simple passage de l'avatar sur l'événement ou en appuyant sur la touche action. La sélection du menu « contenu » ouvre une nouvelle fenêtre de dialogue qui se nomme « commandes d'événement ». Cette dernière répertorie diverses possibilités telles qu'afficher un message texte ou une image, faire effectuer un mouvement à un personnage, émettre un son, ou commencer un combat. À ce moment, l'utilisateur est très proche de la logique de la programmation : il définit des couples de conditions et d'actions. On peut traduire celles-ci de manière automatisée : *si* telles conditions sont réunies, *alors* le logiciel doit effectuer telle action. *RPG Maker* facilite le processus créatif en listant un ensemble fourni de conditions et d'actions à associer. Ces combinaisons, une fois produites, deviennent des mécanismes liés à un objet (« si mon personnage marche sur l'eau, alors sa vitesse de déplacement est ralentie »).

Dans *RPG Maker*, l'utilisateur dispose d'un ensemble de ressources (sur le plan mécanique, graphique et sonore), qu'il associe pour créer ses ludèmes. S'il souhaite créer un ennemi à disposer sur la carte, il va donc en déterminer le comportement commande après commande (par exemple : définir un type de mouvement habituel, puis un deuxième type de mouvement lorsqu'il perçoit la présence du joueur, déclencher un combat au contact du héros, etc.) et y associer images et sons. L'utilisateur a également le loisir de modifier les représentations graphiques et sonores des objets qu'il crée.

Concernant les scènes de combats, la situation est toute autre puisque le système d'interactions est pris complètement en charge. Le futur joueur passera directement du monde vu du dessus où se déplaçait son personnage à une vue latérale du combat simulant la 3D, où les interactions entre héros et ennemis passeront à travers des interfaces très caractéristiques du genre *JRPG*, qui forment un motif vidéoludique très reconnaissable (nous définissons, pour rappel, le motif comme un agencement institué de ludèmes)²⁸⁰.

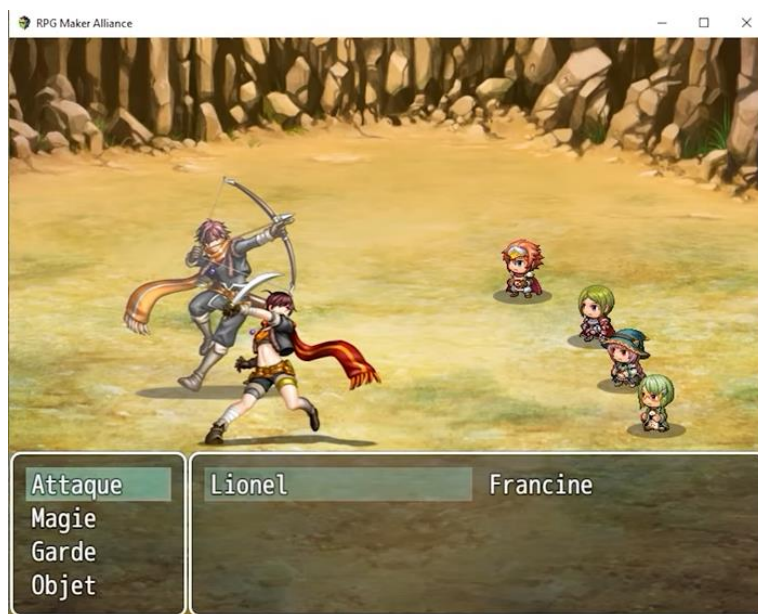


Figure 50 : Système de combat de *RPG Maker MV*.

Pour modifier ce motif (et bien d'autres éléments), le logiciel possède enfin une autre interface, appelée « base de données » (cf. figure suivante). L'utilisateur y retrouve, sous forme menus, les ennemis, objets, armures et autres ludèmes dont il dispose dans son jeu. Ainsi, un ennemi à faire intervenir dans un combat possède un certain nombre de statistiques, dans la tradition du genre (points de vie, de magie, d'attaque, de défense, etc.). Le fonctionnement des statistiques est préprogrammé (par exemple, tel personnage gagnera automatiquement un tel nombre de points d'attaque s'il engrange autant de points d'expérience, etc.), mais l'utilisateur peut le modifier. Ce dernier peut aussi attribuer au personnage des attaques parmi celles définies précédemment dans un autre onglet de la base de données.

²⁸⁰ Il existe en réalité deux modes de combat dans *RPG Maker MV*, mais nous simplifions la description dans un souci de lisibilité.

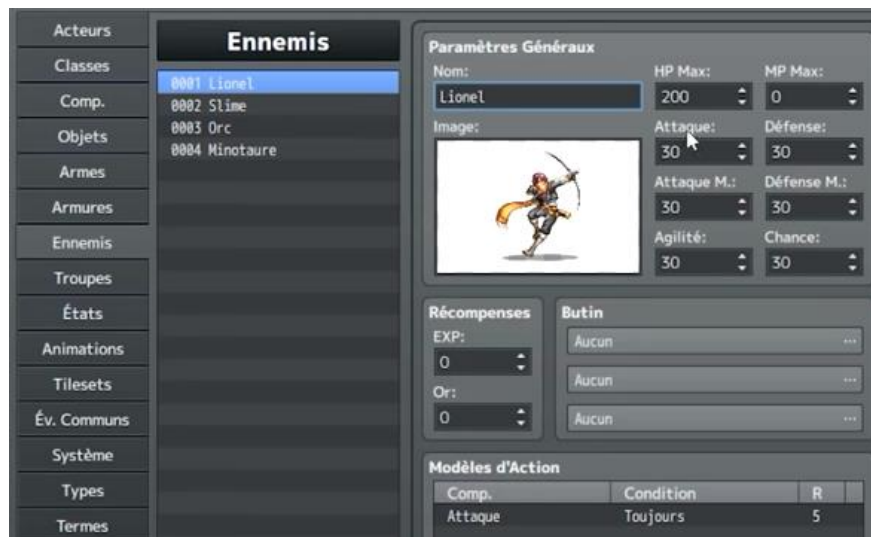
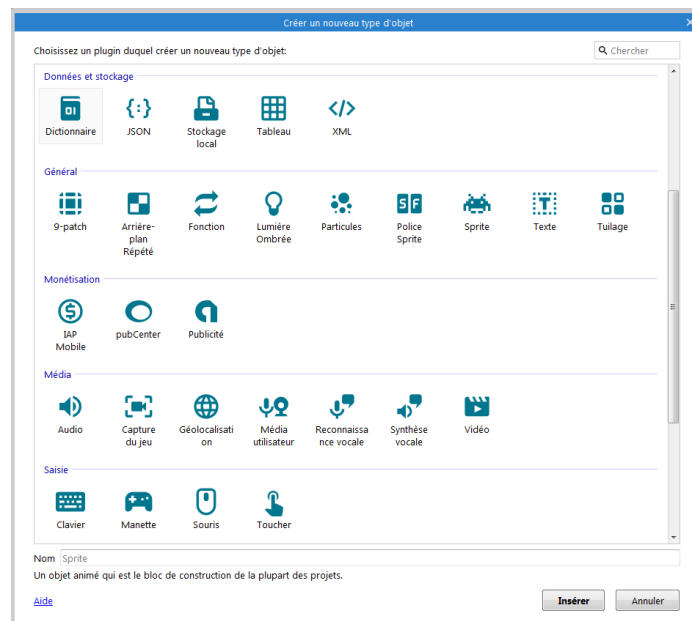


Figure 51 : Base de données de *RPG Maker MV*.

Avec ses différentes interfaces (carte à dessiner, base de données à constituer, éditeurs d'évènements à programmer), *RPG Maker MV* est un logiciel qui demande de *naviguer* entre plusieurs *niveaux* de prises. Certains motifs – l'interface de combat, l'interface de navigation dans la carte du monde – sont déjà constitués et ne donnent prise que sur l'agencement des éléments à associer dans ce cadre strict. Néanmoins, les ludèmes ne sont pas entièrement prédéfinis à la manière d'un *Mario Maker* et, pour les constituer, l'utilisateur devra passer par plusieurs interfaces (placement dans l'espace de la carte, programmation dans l'éditeur d'évènements, représentations dans la base de données, etc.). Malgré tout, si les ludèmes ne sont pas prêts à l'emploi, leurs traits définitoires potentiels sont listés à l'avance. Il ne s'agit pas que d'*assembler* des ludèmes entre eux, mais d'en *modifier* et d'en créer, depuis des représentations et fonctionnements mis à disposition. Enfin, et comme nous le verrons plus tard, *RPG Maker* offre la possibilité de personnaliser plus en profondeur son jeu en permettant d'ajouter des scripts – des morceaux de programmation (qui ne passent pas par des menus mais par l'écriture de lignes de codes) ajoutant des fonctions au jeu qui ne sont pas permises initialement dans la liste mise à disposition.

3.1.3 Construct 3

Alors que *RPG Maker* est un logiciel spécialisé dans un genre de jeux en particulier, *Construct 3* se présente comme un outil généraliste dans lequel il est possible de réaliser n'importe quel genre de jeu en deux dimensions. Il est composé de deux interfaces principales : la scène et la feuille d'évènements. Dans la scène, l'utilisateur doit d'abord choisir quel type d'objet il souhaite créer au sein d'une liste qui lui est proposée (cf. figure ci-dessous).



Les objets à créer sont classés en différentes catégories²⁸¹, parmi lesquelles le « Sprite », que le logiciel présente comme « un objet animé qui est le bloc de construction de la plupart des projets ». Il ne s'agit pas encore d'un ludème, mais d'une simple image (dont le fonctionnement n'est pas encore défini). La première étape de création consiste à ajouter ces objets-images et de les placer sur la scène (*cf.* figure suivante).

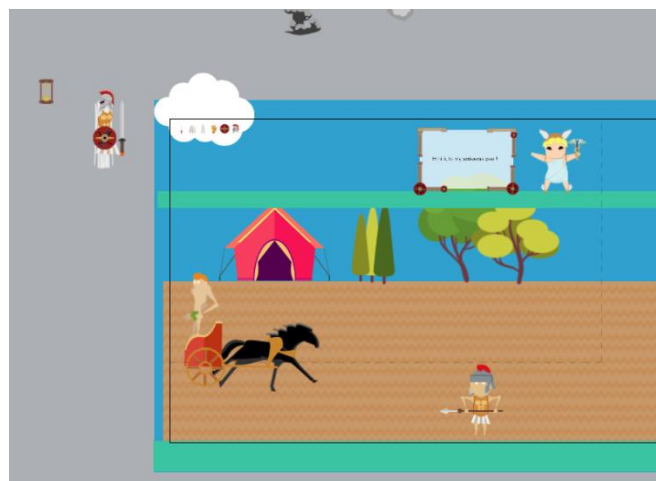


Figure 53 : Interface *layout* de *Construct 3*.

²⁸¹ « Contrôles de formulaire » (champs pour écrire, boutons, etc.), « Données et stockage » (outils pour la gestion de données enregistrées localement sur le support du futur joueur), « Général » (gestion des images, des textes et des fonctions²⁸¹), « Monétisation » (gestion des publicités et paiements en ligne), « Média » (ajout et gestion du son et de la vidéo) et enfin « Saisie » (permet d'utiliser les périphériques du joueur). La liste reprend des objets abstraits et dégagés de tout type particulier de jeux vidéo.

Une fois les images ajoutées à l'écran, l'utilisateur peut leur appliquer des « comportements » repris au sein d'une liste proposée par le logiciel. Ces comportements répertorient un ensemble de fonctionnalités préprogrammées. Par cette opération, l'amateur associe une représentation et des mécanismes : il produit un ludème.

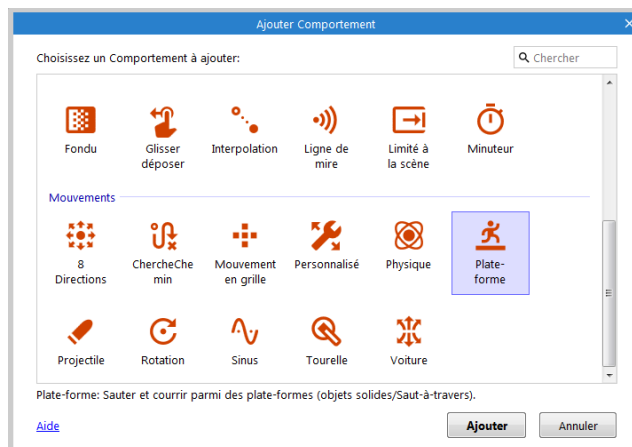


Figure 54 : Liste des comportements disponibles dans *Construct 3*.

Il suffit par exemple d'appliquer le comportement « plateforme » à une image représentant l'avatar ainsi que le comportement « solide » au *sprite* servant de sol, et l'utilisateur obtiendra directement un personnage utilisable – il peut alors directement cliquer sur l'outil de prévisualisation pour tester son prototype. Le comportement « plateforme » rassemble en réalité plusieurs schèmes de fonctionnement (la gravité, l'accélération, le déplacement depuis les touches du clavier, le saut, etc.) et épargne leur fastidieuse programmation à l'utilisateur²⁸². Certains comportements, par leur dénomination (« projectile », « tourelle », « voiture », etc.) et par les icônes qui les représentent, font directement référence à des types de *gameplay* supposément connus de l'utilisateur (pour reprendre les trois exemples cités : le jeu de tir, le *tower defense*, le jeu de course, etc.). D'autres comportements font plus globalement référence à des types de mécaniques ludiques sans lien avec des genres particuliers (le comportement « rotation », qui permet de faire tourner un élément, pourra être utilisé pour animer un élément dans un jeu de plates-formes ou dans un jeu de course). L'application de comportements à différentes images peut déjà suffire à produire des interactions entre ludèmes : le ludème « personnage de plates-formes » et celui « sol », par exemple, ne pourront pas être superposés à l'écran, le logiciel prenant directement à sa charge le calcul des collisions entre ces éléments. De plus, les ludèmes créés peuvent être paramétrés depuis un menu dédié (pour

²⁸² Par exemple, si la touche droite est enfoncée, alors déplacer l'image de l'avatar de quelques pixels sur l'axe horizontal.

illustration : les valeurs de vitesse de déplacement, de puissance de saut, etc. d'un *sprite* au comportement « plateforme » pourront être modifiées).

Globale nombre Nombre_De_Vies = 0			
→ Système	Au démarrage de la scène	Système	Définir Nombre_De_Vies à 3
		Texte	Définir le texte à "Nombre de vies"&Nombre_De_Vies
		Ajouter une action	
Avatar_Joueur	Est à l'extérieur de la scène	Avatar_Joueur	Détruire
		Système	Soustraire 1 de Nombre_De_Vies
		Texte	Définir le texte à "Nombre de vies"&Nombre_De_Vies
		Ajouter une action	

Figure 55 : Exemple d'association entre différentes conditions et actions dans *Construct 3*.

Pour approfondir les fonctionnements des ludèmes et gérer leurs interactions, l'utilisateur devra passer par la « feuille d'évènements ». Il sera alors amené à créer des conditions (figure précédente, colonne de gauche) et des actions (colonne de droite). Les conditions permettent de déterminer quand une action doit être réalisée par l'ordinateur. Les conditions et les actions se choisissent parmi une liste (cf. figure suivante). Il existe une liste d'actions et une liste de conditions propre à chaque objet ajouté depuis la scène ainsi qu'une liste propre au « système », où sont regroupées des lignes de code qui opèrent à un niveau plus général (taille de la scène, place de la caméra, actions sur des variables, etc.).

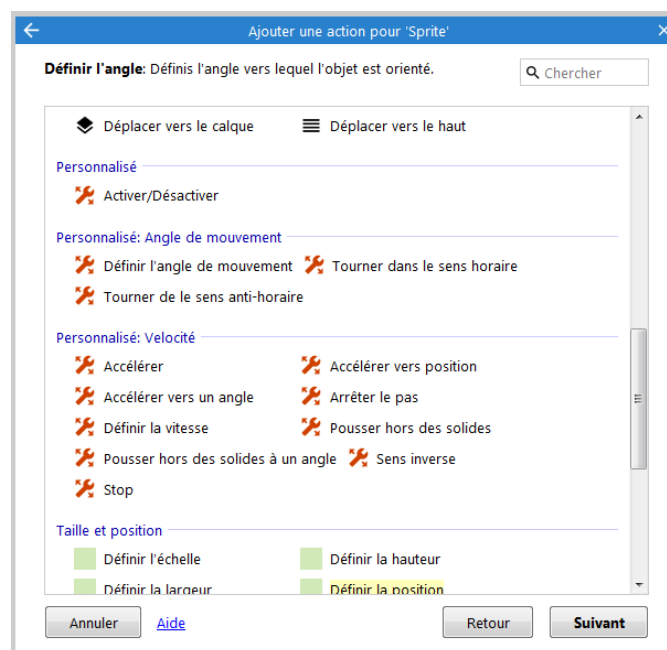


Figure 56 : actions applicables à une image depuis la feuille d'évènement

Depuis *Construct 3*, les ludèmes sont créés depuis l'ajout d'images (aucune banque d'image n'est par contre incluse dans le logiciel, contrairement à *RPG Maker*), de sons et de mécaniques. Ces

dernières peuvent être simplement appliquées depuis une liste de comportements prêts à l'emploi ou peuvent être à construire ligne par ligne. Dans les deux cas, l'utilisateur approche la matérialité du jeu sous forme de programmation (puisque, même dans le cas du recours à des comportements, il peut modifier des variables). Lorsqu'il construit des mécanismes ligne par ligne, l'utilisateur n'a pas besoin d'écrire du code à proprement parler, mais il doit choisir des conditions et des actions dans des listes qui sont elles-mêmes prédéfinies. Ces listes composent donc les registres d'actions possibles et sont à envisager, depuis notre métaphore langagière, sous l'angle de leur fonction encyclopédique : elles façonnent ce qu'il est ou non possible de dire au sein de ces dispositifs.

La comparaison des listes de *Construct 3* et de *RPG Maker*, l'un étant un outil généraliste et l'autre étant spécialisé, vient montrer qu'ils se situent différemment du point de vue des niveaux de langage. Là où les registres de commandes offertes par *Construct 3* désignent des termes tout à fait généralistes, *RPG Maker* comporte des instructions qui sont déjà thématiques et qui n'ont de sens qu'au sein d'une pensée du jeu de rôle, telles que l'action « modifier les PM » (points de magie). Les logiciels, à partir de ce stade de la spécialisation dans un genre, se situent non seulement sur la verticalité des niveaux de langage, mais aussi sur ce qu'on pourrait appeler l'horizontalité des attentes (et donc des préférences). En effet, la comparaison entre des logiciels spécialisés comme *RPG Maker* et *Adventure Game Studio* pourra certes montrer quels sont les *niveaux* de langage privilégiés par ceux-ci, mais elle exposera surtout comment ceux-ci systématisent des langages *spécifiques* à des genres vidéoludiques – par exemple en offrant des lexiques de ludèmes (ou de mécanismes, ou de représentations) s'inscrivant dans des référentiels thématiques et ludiques différents.

Enfin, l'analyse de ces logiciels montre que leur utilisation est pensée sur plusieurs *niveaux* : l'utilisateur de *Construct 3* devra combiner le recours à des objets et comportements préprogrammés avec la programmation par menu où il définira plus précisément les mécanismes des objets visuels intégrés dans la scène. L'utilisateur de *RPG Maker* pourra passer par différents niveaux encore plus éloignés, puisqu'il combinera le recours à des éléments déjà définis dans la banque de données, la programmation événementielle, mais aussi, s'il le souhaite, la génération de donjons automatiques, ou l'utilisation et l'écriture de scripts en programmation par un langage de plus bas niveau.

3.1.4 Unity et le C#

Tous les exemples donnés jusqu'à présent sont d'un niveau suffisamment élevé pour permettre à leurs utilisateurs d'éviter la programmation à proprement parler. Juste en dessous, et toujours au sein des logiciels spécifiquement orientés vers la création de jeux vidéo, se trouvent des outils qui nécessitent l'utilisation de la programmation. *Unity* est devenu l'un des plus célèbres d'entre eux pour avoir été utilisé par de nombreux studios de développement professionnels. Ce logiciel est

généraliste, plutôt adapté à la création de jeux en trois dimensions (même s'il est possible de s'en servir pour créer un jeu en deux dimensions) et nécessite de programmer en *C#*, en *JavaScript* ou en *Boo* (langage tiré du *Python*). Le fonctionnement général d'*Unity* est présenté comme suit sur son site internet officiel :

Dans *Unity*, tous les types de contenus commencent avec un élément *GameObject*. Tout objet de votre jeu est un *GameObject* : les personnages, les éclairages, les effets spéciaux, les propos - tout. [...] Les composants intégrés de *Unity* sont très polyvalents, mais vous sentirez rapidement le besoin d'aller au-delà de ce qu'ils vous offrent pour implémenter votre propre logique de *gameplay*. Utiliser des scripts vous permet d'implémenter votre propre logique de jeu et vos propres comportements en les appliquant aux objets de jeu²⁸³.

La logique générale d'utilisation est donc assez proche de celle de *Construct 3*. Il faut d'abord placer son « *GameObject* » dans le monde représenté en 3D. Précisons que l'utilisateur peut utiliser directement le « *moteur 3D* » intégré à *Unity*, c'est-à-dire un ensemble d'éléments programmés pour gérer la représentation en trois dimensions, le point de vue du joueur, la navigation dans cet espace, etc.

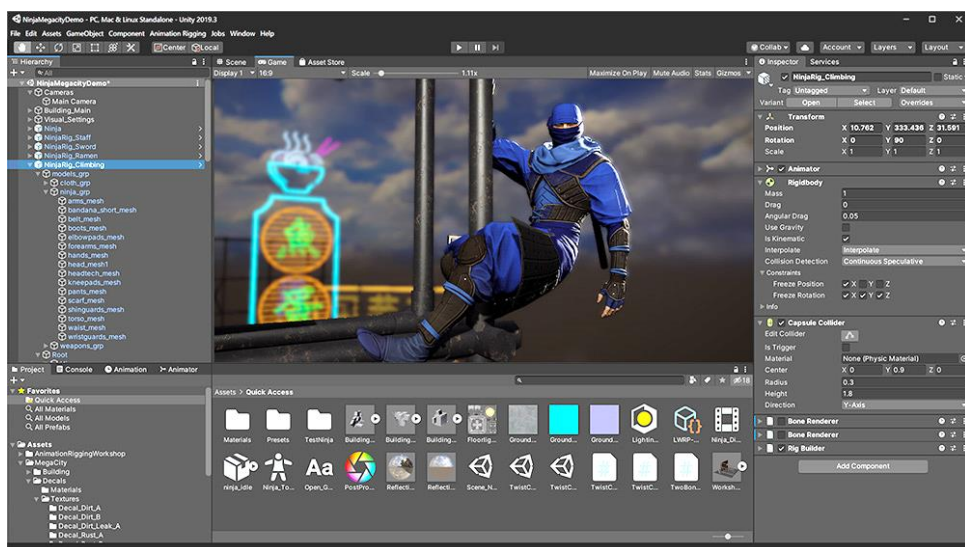


Figure 57 : *Unity*²⁸⁴.

Une fois qu'il place ses objets dans le monde représenté, l'utilisateur peut leur attacher des « composants » (*components*). Ensuite, l'ouverture d'un menu contextuel va rendre possible le paramétrage de toutes les caractéristiques liées à ce composant. Ces composants peuvent être de plusieurs types (voir figure ci-dessous).

²⁸³ Source : « Scripting in Unity for experienced programmers », *Unity3d*, URL : <https://unity3d.com/fr/programming-in-unity>, consulté le 15 décembre 2019.

²⁸⁴ Source : « Unity 2019.3 Version bêta (Fin) », *Unity3d*, URL : <https://unity3d.com/fr/unity/beta/2019.3>, consulté le 15 décembre 2019.

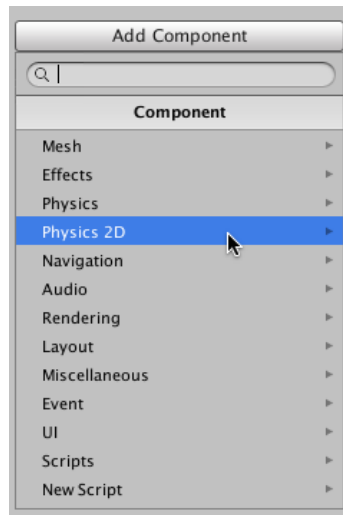


Figure 58 : Interface *Component browser*, *Unity*²⁸⁵.

Dès qu'un utilisateur a intégré une image en trois dimensions au jeu, il peut par exemple lui appliquer le composant « Rigidbody » pour soumettre l'objet en cours de création à la gravité et à d'autres forces simulées par le moteur de jeu. Encore une fois, le fonctionnement est similaire à celui de *Construct 3* et à l'utilisation des « comportements ». Cependant, alors que l'utilisateur de *Construct 3* passe ensuite à l'utilisation de la « feuille d'évènement », l'utilisateur de *Unity* doit écrire des « scripts », c'est-à-dire des documents qui définissent d'autres mécanismes de jeu et qui sont ensuite « attachés » à un « GameObject ». D'une certaine manière, les interfaces formalisent ainsi l'unité des ludèmes sur le plan de la programmation en regroupant les lignes de code en fonction de leur attachement à un objet en particulier (contrairement à *Construct 3* dans lequel une seule feuille d'évènements regroupe le fonctionnement de divers éléments). De plus, une fois un « GameObject » défini par des composantes et des scripts, il peut être désigné comme étant un *prefab*, c'est-à-dire qu'il pourra être cloné à l'infini en quelques clics. Créer une série de *prefabs* revient donc à constituer une liste de ludèmes que l'on pourra ensuite assembler²⁸⁶.

« Vous n'avez pas besoin de créer le code qui exécute l'application, car *Unity* le fait pour vous. Vous pouvez ainsi vous concentrer sur le *gameplay* dans vos scripts »²⁸⁷.

Comme nous l'avons dit, dans *Unity*, l'utilisateur a le choix entre plusieurs langages qui ne sont pas nécessairement du même niveau. Par exemple, le langage C# est dit de plus haut niveau que le

²⁸⁵ Source : « Using Components », *Unity3d*, URL : <https://docs.unity3d.com/Manual/UsingComponents.html>, consulté le 15 décembre 2019.

²⁸⁶ Remarquons aussi qu'il est possible de télécharger (et d'acheter) des *prefabs* sur divers sites internet de communautés.

²⁸⁷ Source : « Programmer en C# dans Unity pour les débutants », *Unity3d*, URL : <https://unity3d.com/fr/learning-c-sharp-in-unity-for-beginners>, consulté le 15 décembre 2019.

C++ parce qu'il automatise la gestion des ressources mémoires. Cela signifie, concrètement, que programmer en C# permet de se passer de l'écriture des lignes de codes qui gèrent (assigner, libérer, vérifier) le stockage de données. Une fois ce contexte précisé, que signifie écrire un script ?

Écrire des lignes de programmation consiste toujours à effectuer des calculs ou, plus précisément, à faire effectuer des calculs à l'ordinateur. Pour ce faire, le programmeur manipule des variables (que l'on peut voir comme des boîtes contenant une donnée – une chaîne de caractères ou un nombre) à l'aide de différentes opérations (appelées propriétés, fonctions, méthodes ou classes, selon les cas). Ces opérations, différentes selon le langage utilisé, automatisent une grande partie du travail. Plus tôt, nous évoquions la possibilité d'ajouter la « composante » *Rigidbody* (qui permet de soumettre l'objet à la gravité et d'autres forces) à un objet. L'écriture d'un script peut s'avérer utile pour compléter la personnalisation du fonctionnement de cet objet. À cette occasion, l'utilisateur de *Unity* pourra trouver en ligne diverses « méthodes » à ajouter au script *Rigidbody*, de manière à effectuer des actions souhaitées (modifier l'angle de l'objet, sa position, sa taille, etc.). S'il souhaite simuler l'effet du vent sur son objet, il pourra par exemple utiliser la méthode *AddForce*, qui permet de simuler une force à laquelle soumettre son objet.

```
using UnityEngine;

public class ExampleClass : MonoBehaviour
{
    public float thrust;
    public Rigidbody rb;

    void Start()
    {
        rb = GetComponent<Rigidbody>();
    }

    void FixedUpdate()
    {
        rb.AddForce(transform.forward * thrust);
    }
}
```

Figure 59 : Exemple de script d'utilisation de la méthode « *AddForce* »²⁸⁸.

Unity est donc un outil qui requiert un apprentissage technique plus important que les exemples précédents en ce qu'il demande de recourir à la programmation et donc d'apprendre une syntaxe, une ponctuation et un vocabulaire particulier, comme la figure ci-dessus le montre. De plus, le recours aux méthodes ne se fait pas depuis une liste présentée et thématisée directement depuis

²⁸⁸ Source : « *Rigidbody.AddForce* », *Unity3d*,
URL : <https://docs.unity3d.com/ScriptReference/Rigidbody.AddForce.html>, consulté le 15 décembre 2019.

l'outil de création. L'outil ne fait pas non plus référence à des éléments de jeu : l'utilisateur n'ajoutera pas du « vent », de la « gravité » ou un « tremblement de terre », mais une « force ». Le langage déployé s'en tient à un niveau abstrait et c'est à l'utilisateur de réussir à opérer le saut symbolique permettant de *jouer du jeu* tout en s'affairant à cette complexité technique. Cependant, cet exemple d'analyse montre aussi que le *niveau* d'un outil est toujours relatif et que *Unity*, parallèlement à ces prises de bas niveaux, propose aussi des interfaces de plus haut niveau (le moteur en trois dimensions dans lequel on dépose ses objets, les composants, les scripts disponibles en ligne, etc.). Cet outil permet une grande profondeur dans la personnalisation des ludèmes, à condition que l'amateur soit en mesure de prendre à bras le corps la dimension technique.

Ces observations valent pour la création de jeux vidéo avec la plupart des outils de programmation. Par exemple, un amateur créant un jeu vidéo sans passer par un logiciel de création utilisera généralement l'association d'un langage de programmation (qui définit les opérations de base) ainsi que des « bibliothèques » qui sont des ensembles de commandes simplifiant la création. On dit alors que le programmeur « importe » cette bibliothèque pour étendre son registre d'actions. Il existe là aussi des bibliothèques spécifiquement orientées vers le jeu vidéo, comme *Qt*, qui peut s'utiliser avec le langage *C++*. Dans l'exemple ci-dessous, un tutoriel indique comment générer facilement une boîte de dialogue avec un bouton (sur lequel il a écrit « Salut les Zéros » en référence au surnom des usagers du site internet où il est diffusé) par le simple fait d'écrire « *QPushButton* » (ligne 8).

```

1  #include <QApplication>
2  #include <QPushButton>
3
4  int main(int argc, char *argv[])
5  {
6      QApplication app(argc, argv);
7
8      QPushButton bouton("Salut les Zéros, la forme ?");
9      bouton.show();
10
11     return app.exec();
12 }

```

Figure 60: Programmation d'une fenêtre de dialogue comportant un bouton.²⁸⁹

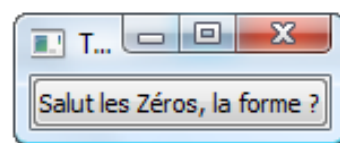


Figure 61 : Fenêtre de dialogue comportant un bouton.

²⁸⁹ Source : « Compilez votre première fenêtre Qt », *openclassrooms*, URL : <https://openclassrooms.com/fr/courses/1894236-programmez-avec-le-langage-c/1899081-compilez-votre-premiere-fenetre-qt>, consulté le 15 décembre 2019.

L'analyse de quelques logiciels de création montre donc que chacun d'entre eux se situe sur un ou plusieurs « niveaux de langage ». En passant d'un niveau particulièrement élevé à des outils de plus bas niveaux, nous avons pu établir que le fait de recourir sous une forme ou une autre à une façon d'autonomiser des tâches et donc de recourir à du « préfabriqué » (que ce soit une liste d'éléments fonctionnels, des comportements, des composantes ou des méthodes de programmation) est omniprésent. Les outils de création sont si nombreux que nous aurions pu encore multiplier les exemples²⁹⁰. Les cas présentés ont toutefois suffi à montrer que ces logiciels offrent une variété de positionnements possibles sur l'axe de la verticalité du langage. Nous allons à présent chercher à étudier comment les praticiens se situent par rapport à cette multitude de possibilités et en quoi ce positionnement est lié avec leur pratique du goût pour le jeu.

3.2 Se libérer de la technique ou se libérer d'un langage imposé

Lorsque nos informateurs désignent les instruments de jeu, ils en viennent rapidement à les qualifier sur le plan de la liberté : ces outils les libèrent ou les contraignent, parfois les deux à la fois. Ces sentiments de liberté ou de contrainte se situent simultanément sur deux plans différents, celui de la créativité et celui de la technique.

La notion de liberté, comme nous l'avons montré dans le chapitre précédent, apparaît rapidement pour qualifier la rencontre des acteurs avec leur premier logiciel utilisé. C'est par exemple le cas de Baptiste, pour qui la découverte de *RPG Maker* est une bénédiction. Son sentiment de liberté est associé à la simplicité du dispositif : « une fois que t'as compris les bases, il est d'une [grande] simplicité ». Après des années de frustration, c'est le moment de tous les possibles. Être libre signifie alors être en capacité de créer le jeu de rôle de ses rêves. Il conditionne cependant ce sentiment de liberté à la nature des projets de l'utilisateur : « si tu t'éloignes du [RPG], c'est quand même un peu compliqué ». Il est intéressant que Baptiste pointe non pas les limites du logiciel, mais le besoin d'une adéquation entre le souhait de créer un *RPG* et le sentiment de liberté que peut offrir *RPG Maker* : c'est la conformité du souhait de l'amateur au projet du logiciel qui produit le sentiment de liberté. De plus, il explique que, selon lui, son « cerveau n'est pas fait du tout » pour programmer, que ça ne « marche pas ». Aussi, s'il venait à créer un jeu vidéo autrement que sur *RPG Maker*, ce projet nécessiterait d'avoir recours à un programmeur. *RPG Maker* vient donc le libérer de toute cette partie

²⁹⁰ Par exemple, les logiciels de créations de mods proposent encore une variation de cette logique : les créateurs de tels logiciels ont dû fouiller dans le code initial du jeu à modifier, dans une démarche confinant à la rétro-ingénierie, pour ensuite proposer aux futurs utilisateurs une interface simplifiant la modification du jeu pris pour objet. Ces logiciels de *modding* – en simplifiant la modification du code original – ont effectué ce qu'on pourrait appeler une *traduction vers le haut*.

technique qui lui semble trop fastidieuse à prendre en charge. On comprend qu'un même logiciel peut autant libérer que contraindre, en fonction des souhaits et des goûts de l'utilisateur qui se trouve en face.

Pour Hector, qui a l'habitude de programmer en *C#*, *RPG Maker* « [n]'est pas pour [lui] ». Il explique que, dans *ce logiciel*, « il y a trop de trucs tout faits » et que lui a « besoin de comprendre [...] le fin fond de ce qui se passe pour vraiment prendre du plaisir ». « Comprendre le fin fond », ici, signifie avoir recours à un outil de plus bas niveau de manière à maîtriser le processus sur le plan technique. *RPG Maker*, proposant trop de composantes « toutes faites » (typiquement, ses ludèmes prêts à l'emploi), masque le niveau plus bas qu'Hector préfère.

Kevin est un programmeur tout aussi chevronné qu'Hector, mais utilise, et apprécie, des versions de *RPG Maker* qui permettent de modifier les jeux en profondeur, à condition de passer par la programmation de scripts et de ne pas se cantonner aux prises de haut niveau proposées par le logiciel.

[*RPG Maker*] nous fournit une librairie graphique et sonore et un langage de programmation pour l'exploiter, je ne vois pas ce qui est trop limité ou trop cadrant. [...] l'éditeur du logiciel [...] nous fournit une structure de programme permettant d'avoir en sortie un RPG, alors que rien ne nous interdit de tout péter pour faire un Puissance 4 ou un Pong avec les librairies de bases. (Kevin)

À travers ces trois points de vue, nous voyons que les logiciels *RPG Maker*, par l'ensemble des interfaces de facilitation qu'ils proposent, peuvent à la fois libérer et contraindre leurs utilisateurs. Cette remarque est généralisable aux autres outils de création. Hector, qui dit avoir « besoin de comprendre » les aspects techniques de bas niveau pour prendre du plaisir, a tout de même renoncé à l'utilisation du langage assembleur au profit de *C#*, un langage de plus haut niveau, de manière à pouvoir se dégager d'opérations vécues comment ennuyeuses :

En *assembleur*, quand on veut ne serait-ce qu'afficher « salut » à l'écran, il y a des lignes de codes juste pour afficher ça parce qu'on va jouer avec des registres du processeur directement [...] ; c'est typiquement des trucs que je n'ai plus envie de chipoter. Je sais bien que, c'est pour ça que je vais vers un langage de haut niveau, le *C#* me permet de déclarer des trucs sans trop me tracasser d'où ils vont aller en mémoire et où ils vont être gérés parce que lui va le faire de toute façon correctement et nous du coup ça permet de s'intéresser à ce qu'on veut faire à savoir faire le jeu en lui-même. (Kevin)

Hector explique qu'il est passé de l'assembleur au *C#* pour ne plus avoir besoin de régler une série de problèmes techniques, pour s'en libérer. De la même manière, Norman témoigne que, pour sa part, en commençant à créer des jeux *homebrew* pour *3DS*, il a appris à utiliser des outils qui lui permettaient de se « libérer suffisamment des contraintes techniques » pour faire un jeu plus ambitieux :

J'ai les mains libres, maintenant je peux faire des jeux avec des pentes dans les niveaux, je peux commencer à faire des ennemis qui se rendent compte qu'on est là et qui nous prennent en chasse, donc toute la partie un petit peu plus qui, vraiment jeu, quoi, pas juste pousser des pixels sur l'écran. (Norman)

Pour lui, le degré de complexité des outils de création vient radicalement modifier l'expérience créative, jusqu'à mettre en péril son projet original : « Quand tu fais ça [réaliser des opérations compliquées dans un langage de très bas niveau], t'as l'impression de résoudre un défi technique, t'as pas l'impression de faire un jeu²⁹¹. » De quoi un logiciel de création libère-t-il ? Et en quoi contraint-il ? Ces deux questions appellent deux réponses de deux ordres différents, sur le plan technique et sur celui de la créativité.

Tout d'abord, un instrument de jeu *libère* de la technique lorsque celle-ci est vécue comme étant fastidieuse. Il permet de se libérer des langages de bas niveau proches et de la pensée technique qu'ils impliquent, au profit d'une pensée directement en termes de jeu. Dans le même mouvement, l'instrument de jeu *contraint* la créativité (et l'expression) de l'amateur par le langage qu'il met à sa disposition. Plus le niveau proposé est de haut niveau, c'est-à-dire plus le logiciel propose des ludèmes prêts à l'emploi, qui doivent uniquement être utilisés sans être remis en question, et plus la pratique est contrainte. *Mario Maker* est sans doute le cas le plus éclairant à ce sujet, tant il cherche à limiter ses utilisations possibles à un « langage Mario ». Se libérer de la technique, c'est être contraint dans sa capacité d'expression.

La réciproque est vraie : un instrument de jeu *libère* l'amateur lorsqu'il lui permet de *personnaliser* les éléments que ce dernier va pouvoir créer. Il offre de se libérer des langages de haut niveau qui ont sacrifié la modification, la personnalisation et l'originalité au profit de la simplicité d'usage. Ce faisant, l'instrument de jeu *contraint à une approche technique* très pointue. Plus le niveau proposé est de bas niveau, moins l'outil propose d'éléments tout faits, plus fastidieuse sera la réalisation de la moindre opération. Libérer sa capacité créative (et d'expression), c'est être contraint à une pensée technique.

Se libérer de la technique c'est contraindre sa créativité, libérer sa créativité c'est se contraindre à la complexité technique. Ce type d'énoncé insoluble théoriquement trouve mille réponses différentes dans les bricolages opportunistes des amateurs. Nos informateurs négocient leurs marges de liberté (celles qu'ils revendiquent, celles qu'ils abandonnent) à travers deux processus : *se situer* et *naviguer*.

²⁹¹ Pour faire comprendre son point de vue, il explique qu'« il y a moyen de fabriquer sa maison uniquement avec des cure-dents », mais que ce n'est sans doute pas la manière la plus intéressante de procéder.

D'une part, ils identifient un niveau à leur convenance et se *situent* sur la verticalité du langage. Olivier identifie « la relation entre les personnages et [leur] évolution » au cours du jeu comme étant un point central de son goût ; il se satisfait particulièrement du fait que *RPG Maker* lui permette de faciliter la programmation. Étant donné qu'il souhaite, du point de vue du *gameplay*, réaliser un jeu de rôle classique, il n'a pas besoin de négocier les possibles apportés par le logiciel. Ce qui *fait jeu* n'est pas interrogé : il se réfère aux mécanismes ludiques typiques du genre adopté. Au contraire, comme nous l'avons vu, Hector a identifié qu'il avait besoin de rester à un niveau de langage relativement bas pour « prendre du plaisir » à créer en comprenant tous les mécanismes de programmation à l'œuvre. Les niveaux de langages proposent aux amateurs des prises particulières sur leur goût, c'est pourquoi nous les envisagerons comme des niveaux de langage-prise. Aux échelles de complexité technique et de créativité s'articulent celle des prises permettant de travailler son goût différemment (selon qu'elles permettent à l'amateur d'agencer des ludèmes ou d'en modifier, d'en créer, etc.).

Situer sa préférence pour un niveau de langage-prise est un processus qui peut être dynamique et évolutif. Il s'agit d'identifier un niveau de langage-prise comme étant celui qui correspond à ses propres dispositions gustatives du moment. Aussi cette opération de verticalisation est-elle primordiale pour comprendre le sentiment de liberté ou de contrainte que peuvent vivre nos informateurs, car il explique en quoi ils peuvent tout à fait se sentir libres en étant contraints. Celui qui souhaitera créer un niveau de *Mario* se sentira libre dans *Mario Maker*, bien qu'il soit un exemple de dispositif contraignant. La même personne pourrait très bien se sentir tout à fait contrainte dans *Unity*, écrasée par le besoin d'apprentissage et de travail technique qu'un tel dispositif demande – bien que celui-ci pourrait être analysé, sans prendre en compte sa pratique, comme plus « libre » dans l'absolu.

D'autre part, les amateurs, depuis leur niveau de prédilection, développent la capacité à passer opportunément d'un niveau à l'autre lorsque cela s'avère nécessaire. Même l'utilisateur des logiciels de création les plus simples doit déjà être capable de passer au moins du niveau « ludèmes » à « ensemble de ludèmes ». Les amateurs trouvent aussi le moyen de créer à un niveau inférieur si les interfaces mises à disposition ne leur permettent pas de produire ce qu'ils souhaitent. Par exemple, Didier apprécie particulièrement *Construct 2*, car « c'est un logiciel qui se gère à plusieurs niveaux [...]. Si on veut faire un truc simple ça pose pas de problème, si on veut faire un truc beaucoup plus évolué on peut aussi. » En effet, le novice utilisera sans doute prioritairement les comportements préprogrammés avant de tenter quelques incursions dans les menus de programmation. Les forums *RPG Maker* regorgent aussi d'exemples d'amateurs qui, cherchant à réaliser une action qui n'est pas permise dans l'interface de base, apprennent à intégrer des scripts programmés par des pairs compétents – et éventuellement à les personnaliser à leur convenance – sans pour autant comprendre les lignes de codes qu'ils utilisent. Ces scripts sont d'ailleurs généralement accompagnés de petits

tutoriels à destination de non-programmeurs permettant d'en modifier les options. Cette capacité à passer d'un niveau à l'autre dans le court terme et à bricoler avec les outils à disposition de manière opportuniste, nous l'appellerons *naviguer* – ce qui s'entend comme la possibilité de passer d'un niveau à un autre de langage-prise, c'est donc de navigation *verticale* qu'il est question. Par ailleurs, *naviguer* doit s'entendre comme un *savoir-naviguer*, qui se développe au gré du goût et de l'acquisition (orientées par ce goût) de différentes compétences.

Se situer désigne l'identification relativement stable d'un niveau de langage-prise préférentiel (qui évolue sur le long terme) et *naviguer* est la capacité à passer dans le court terme d'un niveau à l'autre. Ces deux notions, qui s'entendent sur l'axe vertical et unidimensionnel, appellent à qualifier deux types de mouvements : du haut vers le bas et inversement.

Lorsque l'amateur passe d'un niveau bas vers le haut, il cherche à se libérer d'un travail qu'il peut trouver sous une forme automatisée et satisfaisante. C'est notamment ce qu'a fait Hector en passant de l'assembleur à C#. C'est ce que font aussi, de manière générale, les programmeurs qui cherchent à utiliser de nouvelles bibliothèques et ainsi être capables de mobiliser des éléments qu'ils n'auront pas à programmer de toutes pièces. Un amateur qui souhaiterait créer un *fangame* de *Zelda* et qui commencerait en C# avant de finalement se stabiliser sur *Solarus Engine* serait dans le même cas. Ce mouvement de passage d'un niveau bas à un niveau haut, pour le nommer d'une manière qui qualifie l'enjeu pour celui qui l'effectue, nous l'appellerons *simplifier*. Cette notion se situe sur un axe reliant se sentir libre ou contraint sur le plan technique. Elle a pour effet de contraindre objectivement les capacités créatives de l'amateur et ce dernier devra donc négocier avec ces nouvelles limites (ce qui, éventuellement, pourra l'amener à effectuer ensuite le mouvement inverse, que nous allons décrire ci-dessous).

Au contraire, lorsqu'il passe du niveau haut à un niveau bas, l'amateur cherche à conquérir de nouvelles possibilités d'expression. L'utilisateur de *RPG Maker* qui utilise un script, le personnalise et éventuellement apprend au fur et à mesure son fonctionnement en est une illustration. Un autre exemple est le cas de Kevin, lorsqu'il « pète tout » et reconfigure le logiciel pour qu'il « sorte » autre chose qu'un *RPG*²⁹². Il y a une proximité de logique entre ces gestes techniques et les usages de *Mario Maker* qui arrivent à évoquer d'autres jeux ou du non-jeu : il s'agit de sortir d'une liste de ludèmes imposés, de les reconfigurer. De même, les nombreux amateurs qui passent d'un logiciel spécialisé à un logiciel généraliste naviguent aussi vers le bas. Ce mouvement d'un niveau haut à un niveau bas,

²⁹² Hector témoigne d'une opération de la sorte, qui sort du cadre du jeu vidéo et même du domaine du logiciel, puisqu'il en arrive à s'intéresser au fonctionnement électronique lui-même : « j'aime bien chipoter avec les PC mais je suis pas foutu de lire un circuit imprimé, je trouve ça très frustrant, donc je me suis dit un jour faudra quand même que j'apprenne un peu l'électronique et là je m'y suis mis [...] j'ai acheté plein de matériel et je passe mon temps à cramer des trucs juste pour voir comment ça marche. »

nous le nommerons *personnaliser*, de manière à qualifier le souhait de l'amateur qui cherche à dire quelque chose d'identifié comme personnel (ses affinités, ses préférences) et qui n'est pas permis tel quel dans le dispositif utilisé. Cette notion se situe sur un axe reliant se sentir libre ou contraint sur le plan de l'expression. Elle a pour effet de contraindre à de nouveaux apprentissages techniques et à diverses tâches plus ou moins vécues comme fastidieuses. L'amateur devra alors jauger si ces nouvelles contraintes lui conviennent ou s'il doit chercher à *simplifier* les opérations et donc à remonter d'un cran.

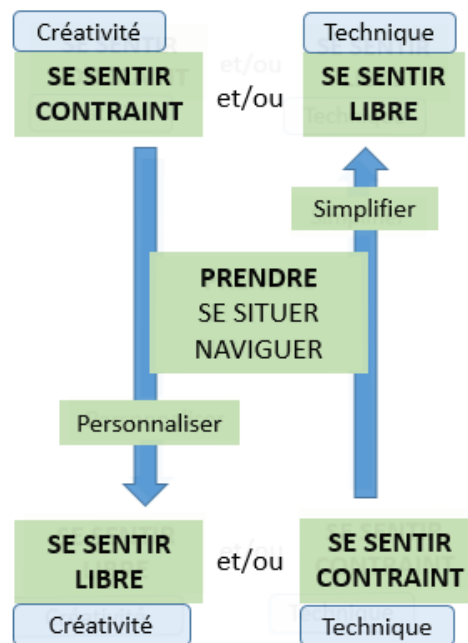


Figure 62 : Le travail sur le goût par la création dépend d'un double rapport de verticalité des langages-prises.

Aux débats éternels sur la liberté, l'amateur répond par un pragmatisme à toute épreuve : se sent libre celui en capacité de réaliser ce qu'il souhaite à un moment donné. Lorsque ce sentiment s'émousse, il est alors accompagné d'une migration verticale, vers le haut pour *simplifier* le processus créatif, ou vers le bas pour le *personnaliser*. C'est au final exactement ce que dit Norman lorsqu'on l'interroge sur les degrés de difficulté des différents procédés de création et qu'il affirme « chercher le point d'équilibre entre l'expressivité et [...] la facilité à produire des jeux. » Ce point d'équilibre peut être plus ou moins fragile, selon les personnes et les moments de leurs trajectoires.

3.3 Verticalité des langages-prises et horizontalité des possibles

Dans cette section, nous avons analysé les logiciels de création du point de vue des prises que chaque dispositif permet ou favorise, en les situant dans la perspective des niveaux de langages informatiques. Nous avons ainsi pu montrer en quoi chaque outil propose d'agir sur un ou plusieurs

niveaux de langage de création. Nous avons ensuite confronté ces analyses à nos données ethnographiques, ce qui a permis de mettre en avant le besoin – pour les informateurs – de négocier leurs marges de liberté sur le plan des capacités d’expression et sur celui de la technique. Nous avons alors formalisé les processus *naviguer, se situer, simplifier* et *personnaliser*.

Surtout, nous avons montré que ces processus n’ont de sens – dans le cadre de l’activité des amateurs, qu’au regard d’une pratique opportuniste de l’acte de *goûter* : c’est en suivant et en interrogeant leurs préférences qu’ils déterminent (ou changent) leur niveau de langage-prise de préférence, qu’ils cherchent le point d’équilibre entre leur liberté créativité et la facilité de réalisation, et qu’ils acceptent ponctuellement de monter ou de descendre sur la verticalité du langage-prise, quitte à bricoler des éléments fonctionnels sans en saisir tous les tenants et aboutissants. Il est donc, de notre point de vue, impossible d’analyser les dispositifs de création en cherchant à déterminer s’ils sont plus ou moins aliénants ou limitants, si cette analyse est détachée de la pratique des amateurs (il est nécessaire de comprendre ce qui a guidé le choix pour tel outil, ses écarts permis, les négociations opérées, etc.).

Ce faisant, nous avons mis au jour une particularité de la création en tant que *goûter* vidéoludique. D’une part, la nature informatique de ce média en conditionne la matérialité. De là lui vient sa verticalité langagière : c’est le propre de la programmation que de chercher, depuis ses origines, à la fois l’efficacité et l’automatisation du travail. D’autre part, dans le cas spécifique du jeu vidéo, un saut d’abstraction s’opère, arrivé à une certaine hauteur de langage-prise. En effet, il est nécessaire de se libérer, au moins temporairement, au moins en pointillés, d’une pensée proprement technique au profit d’une pensée en termes de jeu. Dans le cas contraire, comme le dit Norman, il s’agit plus de résoudre un défi technique de créer un jeu. Il faut être capable de penser en termes de ludèmes, de leurs composantes et de leurs associations pour – comme nous l’avons montré en fin de section précédente – être capable de créer *du jeu* entre les éléments. Cependant, ce saut symbolique qui efface temporairement la technique au profit d’un *faire jeu* n’est pas localisable objectivement : il est du ressort de chaque amateur. Autrement dit, il faut se situer verticalement sur le langage-prise de manière à accéder à l’horizontalité du choix et de ses préférences en termes de *faire jeu*.

4. Conclusion : la *prise* proprement vidéoludique

Pourquoi les joueurs jouent-ils ? Parce qu'ils cherchent à produire des effets, du plaisir, autrement dit : par goût. Le goût pour le jeu a ceci de particulier qu'il est caractérisé par un rapport de double incertitude : l'acte de jouer est toujours lié au fait de s'engager dans un rapport à l'incertitude (qu'elle soit aléatoire, compétitive, etc.) et cet engagement est motivé par une recherche de production – elle-même incertaine – d'effets de plaisirs. L'incertitude à gérer est le fruit d'un rapport sensible à des ludèmes, des formes à manipuler, que l'on apprivoise plus ou moins et dont on tente de comprendre le fonctionnement pour en faire bon usage. C'est précisément cet engagement *par goût* dans la gestion d'une incertitude qui lui confère sa dimension ludique – et ce, qu'importe le support sur lequel le jeu émerge.

La particularité de la création comme dégustation vidéoludique vient pour sa part de sa matérialité informatique : les formes à appréhender sont caractérisées par des règles de fonctionnement à la nature duplice – à la fois formes dont on met au jour le fonctionnement depuis le jeu et lignes de codes dissimulées au joueur. Par goût pour l'incertitude qui émerge et s'immisce entre le coffre, le tapis roulant et le bloc à pousser, l'amateur s'attache à ces ludèmes.

Dans le cas spécifique des créateurs en amateur, qui commencent tous leur activité en tant que joueurs, les ludèmes ont ceci de particulier qu'ils sont à leur niveau : ils sont à hauteur de joueur. Certains, parmi lesquels nos informateurs, désirent manier ces éléments de jeu à leur convenance, pour reproduire des effets de goûts, pour interroger leurs attachements ou pour générer de nouvelles sensations. C'est pourquoi, quand ils passent à la création, leur attachement et leur connaissance de ces petits éléments les guident et font interface. Ils cherchent alors à créer du jeu, de l'incertitude dans laquelle ils aimeraient s'engager en tant que joueurs et qu'ils proposeront éventuellement à un public (voire à une communauté de goûts) en associant ces ludèmes, ces petits bouts de jeu.

Pour ce faire, très concrètement, ils doivent choisir un ou plusieurs outils de création. Ils font alors face à une grande variété de possibilités, à une multitude d'instruments de jeu qui chacun propose différents niveaux de langage-prise. Ils doivent se situer et définir leur niveau préférentiel : s'agit-il d'un goût de l'agencement de ludèmes prêts à l'emploi ? Ou d'un goût pour la création de ludèmes depuis des traits définitoires préétablis ? Quel niveau de liberté de création exiger ? Quel niveau de complexité technique est-il gérable ? Une fois un niveau préférentiel établi, ils doivent encore souvent développer un savoir-naviguer sur la verticalité des niveaux de langage-prise, au risque de se sentir contraints par les registres langagiers imposés ou par le poids des opérations techniques fastidieuses. Dans ces négociations se joue la condition même d'existence de l'activité de l'amateur, qui doit se montrer capable de penser en termes de jeu et non pas seulement de réalisation technique.

Il doit se situer verticalement de manière à être capable de faire un choix parmi les horizons de possibles éléments avec lesquels faire jeu.

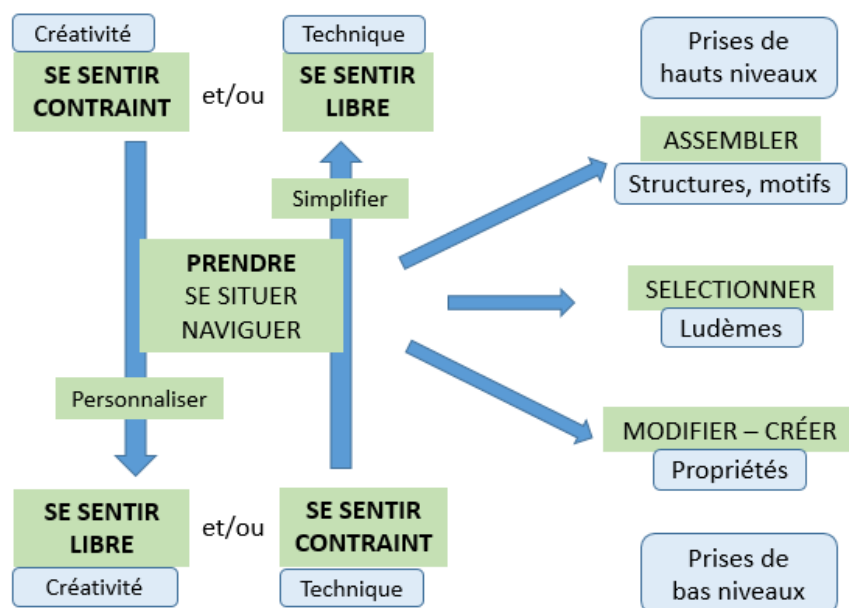


Figure 63 : Développer ses prises pour le jeu vidéo.

Les négociations décrites au sein de ce chapitre peuvent être analysées en tant que rapports de forces entre les usagers et les dispositifs. La célèbre dichotomie proposée par De Certeau entre tactique et stratégie, lorsqu'il analyse les manières de faire des usagers d'objets imposés, trouve ici un nouveau terrain d'application. D'une certaine façon, les logiciels de création induisent et imposent des manières de faire jeu – ils ont les moyens de développer une *stratégie*. Les usagers de ces logiciels peuvent être vus comme des *tacticiens* qui, avec ou face à ces stratégies, peuvent avoir le sentiment soit de les utiliser selon leur but supposément original, soit de les détourner (comme les nombreux cas de jeux créés avec *RPG Maker* qui ne sont en rien des RPG). D'ailleurs, la notion de *prise* elle-même, bien qu'elle ait été utilisée par Hennion uniquement sur le plan du rapport sensible, n'est pas, initialement, étrangère à la question du rapport de force (Bessy et Chateauraynaud 1995). En effet, les auteurs qui forgent cette notion dans le cadre d'une analyse de l'expertise analysent aussi les situations en termes d'*asymétries* de prises (Bessy et Chateauraynaud 2010). En l'occurrence, au sein des logiciels de création, plus le niveau est dit élevé et moins ce qui doit *faire jeu* est questionnable : l'instrument tend des prises avec lesquelles l'utilisateur est contraint de faire.

Cependant, supposer que les amateurs ignorent ces processus, qu'ils sont dominés par des outils dont les ressorts leur échappent et qu'ils ignorent cette domination même reviendrait à nier la *réflexivité* de leur pratique du goût et de la création. C'est bien parce qu'ils ont conscience des limites des outils (sur le plan de la créativité ou de la complexité technique) qu'ils choisissent tel logiciel plutôt que tel autre, qu'ils bricolent leurs marges de liberté au sein de ces cadres et éventuellement

développent des manières d'en contourner certaines dispositions. Certains de nos informateurs identifient les limites de dispositifs comme étant particulièrement confortables, quand d'autres choisissent de développer leurs propres outils de création pour devenir maîtres du processus tout en simplifiant les prochaines étapes de production.

Ce chapitre a mis au jour les spécificités d'une dégustation du jeu vidéo qui passe par le processus créatif. Nous avons approfondi la dimension *prendre de jouer du*, en montrant qu'elle repose sur la double matérialité des ludèmes et sur le besoin de se situer sur la verticalité du langage-prise. Nous allons maintenant approfondir la deuxième dimension de *jouer du*, à savoir *interpréter*. Nous montrerons en quoi la création de jeux vidéo en amateur repose sur une alternance entre différents sous-régimes créatifs, au sein desquels l'improvisation tient une place particulière.

Interlude : l'ivresse du quad

Cette thèse m'a amené à proposer de redéfinir ce que signifie *jouer* à un jeu vidéo depuis une perspective du goût en acte. Jouer serait une activité caractérisée par un rapport de double incertitude : le joueur cherche à créer des effets de goûts incertains en gérant une incertitude objective. De plus, de fin 2017 à fin 2019, j'ai principalement joué à un seul et même jeu, à savoir *Fortnite : Battle Royale*. Il s'agit d'un jeu vidéo de tir et de construction, multijoueur et en ligne, dans lequel cent joueurs (seuls ou par équipe de deux ou de quatre) atterrissent sur une île déserte et s'entretenant jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul vainqueur. Il faut ajouter que parmi mes camarades de jeu habituels se trouvent Selim Krichane et Yannick Rochat, deux confrères chercheurs à l'UNIL Gamelab, avec qui j'ai co-organisé une journée d'étude sur le jeu publié par Epic. Dès lors, cette activité de joueur est devenue le théâtre de réflexions constantes sur mes propres plaisirs ludiques²⁹³. Je reviens ici sur un plaisir éprouvé en particulier avec deux autres camarades de jeu, et je le déplie au regard de ma définition de la double incertitude.

Au sein du groupe, au moins depuis mai 2018, le terme d'« ivresse » a émergé pour parler d'un plaisir particulier vécu en jeu, qui survient principalement lors d'une certaine façon de manier les véhicules de jeu. Lors d'une partie qui fit date²⁹⁴ avec Andyfruss et DonPiePie, nous sommes dans une séquence de jeu très calme où, initialement, nous avons eu du mal à trouver des adversaires sur la carte. C'est sans doute en partie pourquoi nous décidons, avec Andyfruss, de monter sur un quad, de réaliser des figures, d'expérimenter le plaisir du « boost » en l'air, qui nous envoie très haut, très loin. Nous voyons d'abord que nous prenons plaisir à manier le quad, faisant mine de nier la compétition. Nous passons de longs moments à rire bêtement de notre conduite approximative et de la physique improbable du véhicule, et nous déclarons connaître « l'ivresse du quad ». Soudainement, nous tombons nez à nez avec deux adversaires. Comble du bonheur, nous réussissons à l'emporter contre eux notamment en utilisant une « faille » – un objet qui permet de nous enfuir et de nous repositionner dans une situation plus à notre avantage. Nous sommes ensuite euphoriques de réussir, dans ce contexte, avec cette attitude, à vaincre une équipe tout en faisant « n'importe quoi » (au regard de la manière de jouer la plus optimale pour gagner). Nous reprenons alors notre route un moment avant de changer de ton : des ennemis sont repérés au loin et un consensus se dégage pour aborder la situation plus sérieusement : on quitte le quad, on se soigne, on donne les indications précises, et on se prépare à l'affrontement. Il s'agit ici d'une « ivresse victorieuse », mais bien d'autres terminent

²⁹³ J'y consacre plusieurs articles sur mon blog de recherche : Hurel Pierre-Yves, *Carnet de jeu – blog de recherche*, URL : <https://carnetdejeu.wordpress.com/>.

²⁹⁴ Un extrait vidéo de la partie est consultable en ligne : « L'ivresse », *Youtube*, URL : https://youtu.be/kbkM_O0wrL0, consulté le 20 mars 2019.

beaucoup moins bien. Le fait que l'on réussisse malgré tout vient renforcer le plaisir – c'est l'exception qui confirme la règle.

Que nous dit l'ivresse du quad de ma proposition de double incertitude ? D'abord, le plaisir de l'ivresse vient du maniement d'un véhicule pour le maniement lui-même et affirme une forme de gratuité du plaisir de manipulation qui nie le contexte de compétition à partir duquel les plaisirs sont sensés se positionner. Nous déplaçons notre concentration de l'incertitude de la compétition vers l'incertitude du maniement : il s'agit d'un plaisir du *jouet* plus que du *jouer* et ce déplacement a quelque chose de transgressif. Cette remarque nous amène à la deuxième incertitude, celle du goût : le plaisir pris n'est pas « automatique », il ne suffit pas de vouloir connaître l'ivresse pour y arriver. D'ailleurs, le sentiment d'ivresse se produit très rarement et s'oppose à la règle générale, qu'on pourrait appeler la « sobriété » (je remercie Selim Krichane pour la proposition du terme), un jeu sérieux, rationnel, qui cherche la manière la plus efficace d'atteindre le but. L'ivresse est favorisée par un décalage entre, d'une part, la reconnaissance d'une stratégie objectivement la plus efficace dans un contexte compétitif (construire, se rendre discret, etc.) et, d'autre part, l'adoption d'une attitude qui va nier cette stratégie « sérieuse », avec le sentiment ou l'espoir de la « dépasser ». L'ivresse naît aussi souvent d'un ennui : nous sommes rarement pris dans l'ivresse du quad au beau milieu d'un combat intense dans lequel on est engagé sérieusement. Il s'agit plutôt de quelque chose qui émerge au milieu d'une partie assez terne, où l'on ne croise personne. Il est aussi arrivé que le groupe, après avoir essuyé une longue suite d'échecs très frustrants, décide de se précipiter directement sur un lieu d'atterrissage où sont présents de nombreux adversaires.

Concernant la mise en application du principe de double incertitude : l'ivresse désigne ici un régime de dégustation qui, en tant que goût en acte, est toujours incertain. Cependant, il est la promesse d'une victoire à tous les coups sur le plan du plaisir, une fois l'ivresse atteinte, en ce qu'il réussit à orienter l'incertitude du goût vers l'incertitude du maniement du quad pris comme un jouet, au détriment de l'incertitude de la compétition, dont les résultats en termes de goûts sont nettement moins sûrs. L'issue dans la défaite est alors dans l'ordre des choses : c'était une partie pour du beurre et personne, étant ivre, n'est déçu de perdre dans ces conditions. L'issue dans la victoire est intense en termes de sensations, puisqu'on gagne presque sans le faire exprès, on a survolé le jeu sans avoir à ressentir son caractère stressant et anxiogène habituel. C'est un état fragile, renforcé par les réussites impromptues éventuelles, et déforcé par le retour à la sobriété ludique (retour motivé par la recherche des saveurs propres à cette sobriété).

CHAPITRE 6

ET MAINTENANT, QU'EST-CE QUE JE CRÉE ?

L'IMPROVISATION COMME RÉGIME DE CRÉATION-DÉGUSTATION

1. Introduction

L'objectif de ce dernier chapitre est de saisir en quoi travailler son goût par la création implique un rapport à la création spécifique – ce qui va nous demander d'étudier plus en détail la dimension *interpréter* de la catégorie *jouer du*, tel qu'annoncé à la fin du chapitre quatre. Pour rappel, nous avons défini l'acte de *créer* des jeux vidéo comme relevant d'une tension entre le fait de *concevoir* (entendu comme l'ajout de nouveaux éléments au répertoire vidéoludique) et *jouer du* (défini comme l'ensemble des gestes créatifs posés en situation). La dernière catégorie *jouer du* était définie depuis deux dimensions : d'une part comme une manière de *prendre* (de travailler son goût pour le jeu vidéo par la création – c'est ce que nous avons étudié dans le chapitre précédent), d'autre part en tant que façon spécifique d'*interpréter* (de poser les gestes créatifs). Ce présent chapitre se concentrera donc sur la mise au jour des particularités de l'*interpréter* propre au jeu vidéo amateur. Il s'agit de la dernière étape d'une compréhension de ce qui fait la singularité et le commun de l'expérience de nos informateurs.

Il nous faudra d'abord rendre intelligible la place conséquente accordée, aménagée, ou concédée à l'improvisation par les praticiens et d'en analyser les effets sur l'ensemble de leur expérience créative. En effet, la notion *improviser*, telle que nous allons la construire, permet de saisir une articulation essentielle : par les mêmes gestes concrets, les amateurs produisent des effets de goûts pour le jeu vidéo – comme relaté dans le chapitre précédent – mais aussi, simultanément, des créations originales. Jusqu'ici, nous avons étudié la création comme un moyen de dégustation. En prenant le geste improvisé comme point de départ, nous renverserons notre perspective pour saisir les implications de la dégustation comme moyen de création. Ce faisant, nous montrerons en quoi l'improvisation est un acte créatif doublement habité par le jeu : d'abord en ce qu'elle est la condition d'un régime créatif pris comme dégustation, ensuite en ce qu'elle peut devenir elle-même une forme particulière d'un *jouer*.

En préambule, écartons quelques connotations négatives qui pourraient venir complexifier l'appréhension de notre perspective. Une explication de l'improvisation qui reproduirait la domination symbolique du professionnalisme sur l'amateurisme trouverait certainement dans la place importante que nos informateurs accordent à l'improvisation la raison de leurs échecs supposés, ou une preuve

supplémentaire de leur désorganisation, de leur manque d'efficacité, ou encore de leur méconnaissance des bonnes pratiques. Au contraire, nous chercherons, dans la continuité de notre démarche compréhensive, à saisir l'improvisation depuis le sens que lui donnent les acteurs – pour qui l'acte d'improviser correspond à un sous-régime créatif qui repose sur un jugement de goût remis en jeu à chaque instant. De plus, leur dégustation prend pour objet des actions aux résultats incertains et inattendus. Ainsi pour les amateurs, la dimension ludique de la pratique est double : en créant *des* jeux vidéo, ils créent *du* jeu dans le processus de création lui-même. Nous progresserons dans cette analyse à travers trois étapes (correspondant chacune à une section), au cours desquelles nous étudierons la relation particulière entretenue entre l'improvisation et les processus *jouer*, *prendre* et *faire jouer*. Outre nos propres analyses d'entretiens, nous nous appuierons sur différents travaux portant sur l'improvisation, principalement dans le domaine des études musicales.

Premièrement, nous montrerons en quoi l'improvisation représente un jeu potentiel, suivant la définition que nous avons construit de l'action de jouer lors du chapitre précédent. Il nous faudra pour cela comprendre en quoi la création peut relever de plusieurs *sous-régimes* expérientiels²⁹⁵ et en quoi le sous-régime *improviser* y tient une place conséquente. En effet, nous verrons que la création, dans l'instant du geste créatif, représente une source de surprise et d'incertitude. Nous verrons que nos informateurs privilégient un engagement dans ce type d'incertitude par goût, ce qui confère une dimension ludique à l'acte de créer.

Ensuite, nous verrons en quoi le geste d'improvisation doit se comprendre en tandem avec l'évaluation constante de ses propres ressentis de créateur et des résultats produits. À tout moment, l'amateur peut décider de continuer son improvisation, de la réorienter ou de l'arrêter. Sa décision s'appuie alors sur différentes motivations, parmi lesquelles l'épuisement d'une prise, la réorganisation de son processus créatif, ou encore l'affinement et l'amélioration *a posteriori* de son œuvre improvisée.

Enfin, nous en viendrons au rapport entretenu entre l'improvisation et le *faire jouer* : que se passe-t-il lorsque des jeux créés dans une dynamique d'improvisation rencontrent des joueurs ? Nous montrerons alors comment les amateurs s'adressent – soit distinctement, soit simultanément – à deux cadres institutionnels différents (l'entre-soi communautaire ou familial et le grand public).

²⁹⁵ Par « sous-régimes », nous désignons les différents sous-ensembles de processus expérientiels homogènes qui constituent des facettes particulières du régime plus global « créer ».

2. La part de l'improvisation dans le processus créatif

Dans cette section, nous entendrons rendre compte de l'existence de plusieurs sous-régimes expérientiels propres à la création chez nos informateurs, à savoir *improviser*, *planifier*, *résoudre* et *éprouver*. Nous montrerons la place importante que les amateurs accordent à l'improvisation. Nous décrirons ensuite comment ils négocient leur activité entre la recherche du plaisir dans l'instant et le besoin de *planification* inhérent à la création. Nous montrerons ensuite en quoi improviser s'oppose en partie au besoin de *résoudre* des problèmes techniques propres à la nature technologique du jeu vidéo – ce qui nous permettra de mettre au jour le besoin, chez les amateurs, de développer une technique instrumentale affûtée en vue d'une pratique fluide de l'improvisation (grâce notamment à leur capacité à se *situer* sur un niveau de langage-prise, comme vu dans le chapitre précédent). Enfin nous mettrons au jour la dynamique essentielle entre les phases où sont posés les gestes créatifs improvisés et celles où l'amateur doit tester le résultat produit – ce « test » ayant un double objectif technique et gustatif, nous le nommerons *éprouver*. En fin de section, nous synthétisons la place de l'improvisation au regard des relations entretenues avec l'expérience de création dans sa globalité.

2.1 Le geste s'impose au projet : la création comme un agir

La démarche de l'amateur est caractérisée par la primauté de la recherche de plaisir en situation, comme nous l'avons établi à la fin du chapitre quatre. Olivier explique qu'il lui faut éviter de planifier sa création, sous peine de « tuer le plaisir » :

Planifier c'est vraiment une mauvaise idée, après c'est peut-être que moi, il y a peut-être des gens qui diront l'inverse, mais pour moi c'est vraiment, ça tue plus ou moins le plaisir [rires] [...], à force de planifier et de se dire maintenant il va falloir que je fasse ça à tel moment du jeu, ça manque de surprise [...] Et moi c'est pour ça que je fais au jour le jour. (Olivier)

De plus, il détaille comment il a réussi à aménager la prévalence de l'improvisation dans le contexte d'un projet au long cours. Ainsi, au sujet du jeu vidéo qu'il crée depuis des années, il explique :

Je le crée pas en me disant « voilà je veux faire un *RPG* parce que blablabla » et donc il faut que je fasse ça. Mais en fait, j'ai envie de faire ce que j'ai envie de faire, il y a une histoire que j'ai envie de transmettre, c'est une histoire qui a mûri dans ma tête depuis une dizaine d'années à peu près, et [...] ça se fait petit à petit. Pendant un moment, je vais vraiment avoir envie de travailler sur des ambiances et faire quelque chose de, de différent, donc je vais créer des zones en fonction. Ensuite, je vais vouloir créer des scènes qui en jettent un peu donc je vais faire ça, après peut-être un système je sais pas, qui pourrait aider le personnage, un objet ou un truc du style je sais pas, et c'est vraiment en fonction de ce qui m'amuse plus ou moins. (Olivier)

Le vécu d'Olivier, bien que s'inscrivant dans une temporalité longue, rejoint celui d'autres informateurs qui préfèrent accumuler différents projets modestes. Par exemple, Gaspard réalise « ce qui [lui] passe par la tête » à travers plusieurs petits projets et Baptiste a démarré un projet depuis un

« départ non réfléchi ». Quelle que soit la temporalité adoptée, les amateurs agissent sans « blablabla » : il s’agit d’abord de faire, de s’élancer dans l’action, puis de choisir les éléments à mettre en place « petit à petit », au fur et à mesure et de s’organiser en étant à l’écoute de ses propres envies à un moment donné.

De ce fait, créer sur le mode de l’improvisation se fait nécessairement en partie au détriment du processus de planification — bien qu’en partie seulement, puisque toute planification n’est pas absente de la démarche amateur. Il est d’ailleurs très courant de voir des articles sur des forums en ligne qui affirment à quel point il est utile, voire nécessaire, d’écrire un document qui détaille le projet *avant* de le réaliser — parfois même en reprenant le terme professionnel de « Game Design Document ». Cependant, même à cette occasion, les conseils prodigués par des amateurs à leurs pairs peuvent faire mention de la « marge de manœuvre » à laisser à la créativité. Ainsi, par exemple, un contributeur d’une communauté propose :

Tracez les grandes lignes de votre projet avant de commencer la moindre map [niveau de jeu] : un squelette du scénario (début/milieu/fin), une esquisse des personnages, les bases du *gameplay*. Évidemment, ça ne veut pas dire que tout doit être prévu de A à Z dès le départ. Il est important de vous laisser un peu de liberté, une certaine marge de manœuvre et de créativité pour changer des choses au cours du développement. Mais avoir un certain « document de référence » recensant les grandes lignes de votre projet peut être une bonne idée²⁹⁶.

Lorsque les amateurs planifient leurs créations, ils le font de manière souple pour être en mesure de ménager une place à l’improvisation. En réalité, ces deux processus entrent en tension : la création peut être plus ou moins improvisée et *plus ou moins* planifiée²⁹⁷. Comme relevé lors du chapitre quatre, l’amateur qui souhaite s’inscrire dans une démarche de professionnalisation aura tendance à minimiser la place de l’improvisation. De plus, si les « bonnes pratiques » (qui font en réalité référence aux standards professionnels) consistant à planifier sont connues des amateurs, elles ne sont pas nécessairement pertinentes au regard de leurs objectifs personnels. Le témoignage de Didier à cet égard est éclairant, puisqu’il explique que le processus de planification est primordial si –

²⁹⁶ « Cinq nouveaux conseils généralistes pour les nouveaux makers », *Oniromancie*, URL : <http://www.rpg-maker.fr/news-546-cinq-nouveaux-conseils-generalistes-pour-les-nouveaux-makers.html>, consulté le 15 décembre 2019.

²⁹⁷ Notons que la négociation de cette tension peut être revue aux différentes étapes de la trajectoire d’une même personne. Nous relevons à ce sujet un extrait éclairant sur [rpg-maker.fr](http://www.rpg-maker.fr) : « Bonjour à tous, je reviens sur la scène pour vous présenter le projet sur lequel je travaille depuis quelques mois. J’ai commencé ce projet en essayant de m’y consacrer de façon sérieuse (parce qu’il s’agirait de grandir), c’est à dire, contrairement à mes précédents projets, sans RTP placeholder et en écrivant le scénario au fur et à mesure de l’avancement des maps, sans créer mes ressources au fur et à mesure quand e besoin s’en fait sentir, mais plutôt en construisant toutes les ressources à l’avance (scénar, charasets, tiles, battlers etc). » Source : « Projet Plague doctor (titre de travail) », *Oniromancie*, URL : <http://www.rpg-maker.fr/index.php?page=forum&id=28079>, consulté le 28 janvier 2020.

et seulement si – l'on « souhaite faire un jeu proprement nickel », ce qui, précisément, n'est pas son cas :

Je pense [qu'alors] il faut écrire un document d'une cinquantaine de pages avant de faire ton jeu. Que je n'ai jamais fait hein [rires]. [...] Mais si vraiment tu veux, tu veux créer un jeu qui va être bien, qui va être bien construit faut vraiment prendre d'abord le temps de se poser. De rédiger un document avec tout ce que tu veux mettre dans ton jeu. (Didier)

Si, pour Didier, il est nécessaire de réaliser un tel effort de planification avant la réalisation pour être certain de finir le développement de son jeu et que, pour autant, il ne le fait pas lui-même, c'est bien que la finalité de son expérience ne réside qu'en partie dans la production du jeu, et que la priorité est donnée à la production d'effets de goût. Or, la dégustation est nécessairement incertaine (cf. chapitre cinq) : l'amateur ignore si les effets qu'il souhaite voir émerger vont advenir ou non au cours de la réalisation de son jeu. Autrement dit, il ne peut planifier à coup sûr sa dégustation – celle-ci s'improvise en partie puisqu'elle s'appuie sur des manières de faire qui doivent être adaptées au contexte. Constituer une pratique créative comme un acte de dégustation (ici du jeu vidéo) demande donc de l'aborder dans l'instant de sa réalisation. L'amateur a besoin de marges manœuvres, du jeu à introduire dans les rouages de son dispositif créatif, de manière à pouvoir décider dans l'instant de ce qu'il souhaite goûter et de quelle manière – mais aussi éventuellement changer d'avis sans avoir à suivre une feuille de route contraignante.

À ce stade, deux sous-régimes de création peuvent être esquissés. D'une part, le sous-régime *planifier*, consiste à réfléchir et à décider à l'avance les éléments que l'œuvre à produire contiendra *a posteriori*. *Planifier* est un processus parallèle à *concevoir*, en ce que tout deux relèvent du *projet* créatif : ce sont des étapes qui prennent place avant l'interprétation, et qui relèvent de la réflexion, de l'intention. *Planifier* est susceptible d'aboutir à la rédaction d'un document de référence qui liste, par exemple, les personnages, les objets, les niveaux de jeu, les dialogues, les images et les sons à associer aux différents éléments du jeu, etc. Le processus de planification peut servir à asseoir la priorisation des tâches qui attendent le créateur dans son développement en fonction de dates limites et d'étapes de production.

D'autre part, le sous-régime de *l'improvisation* consiste, selon sa définition commune, à aborder simultanément le fait de « composer et d'exécuter »²⁹⁸, c'est-à-dire à décider ce que la production finale comportera au moment même de la mise en œuvre. Quand nos informateurs improvisent, ils décident de ce qu'ils vont intégrer dans leur jeu et posent leurs gestes créatifs en manipulant leurs logiciels – dans un temps qui est simultanément ou très proche de celui de la décision. Une

²⁹⁸ Cf. par exemple « Improvisation », *Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales*, URL : <https://www.cnrtl.fr/lexicographie/improvisation>, consulté le 5 janvier 2020.

simple trame et un contexte ont été décidés, quelques notes ont été prises et l'amateur peut dès lors improviser les personnages, les actions, les dialogues, le déroulement des événements, l'incertitude à mettre en place, etc. En ce sens, pour un amateur particulièrement enclin à improviser, la phase de *planification* est plus à entendre comme une façon de *préparer* une session d'improvisation. Ce travail de préparation n'est pas autonome et « ne prend sens que dans la performance » (Saladin 2002 : en ligne)²⁹⁹.

La planification et l'improvisation relèvent bien de sous-régimes expérientiels différents : deux ensembles de gestes et de postures mentales, de rapport au temps, se dégagent. Ces deux ensembles entrent en dynamique de plusieurs manières. Un amateur peut passer par des phases pendant lesquelles il réfléchit à l'avance à ce que son jeu devrait comporter et par d'autres moments au cours desquels il réalise son jeu depuis l'agir. Néanmoins, la particularité de l'amateurisme est que l'improvisation prend le pas sur la planification. Le *faire* en situation prédomine sur la conception, la planification et sur l'intention – ce qui a des conséquences fortes sur l'organisation particulière des projets amateurs, comme nous le verrons plus bas. Sitôt que l'amateur donne la priorité à la planification, il agit déjà en partie de manière professionnelle et sort de l'amateurisme, la pratique du goût étant relégué au second plan. Aussi, nous amendons la schématisation de la notion *créer* produite lors du quatrième chapitre, de manière à retranscrire la prévalence de *jouer du* (en gras) sur *concevoir*. De plus, nous dédoublons ce rapport avec celui d'improvisation et de planification et nous distinguons deux ensembles reprenant le geste créatif (le geste posé dans l'instant créatif) et le projet créatif (la conception théorique et l'intention préexistante au geste). Précisons encore qu'*improviser* est à comprendre comme un *jouer du* particulier. Il s'agit d'une façon, parmi d'autres (*exécuter* en constituera une deuxième, cf. 2.4), d'aborder les gestes à poser dans l'instant créatif.

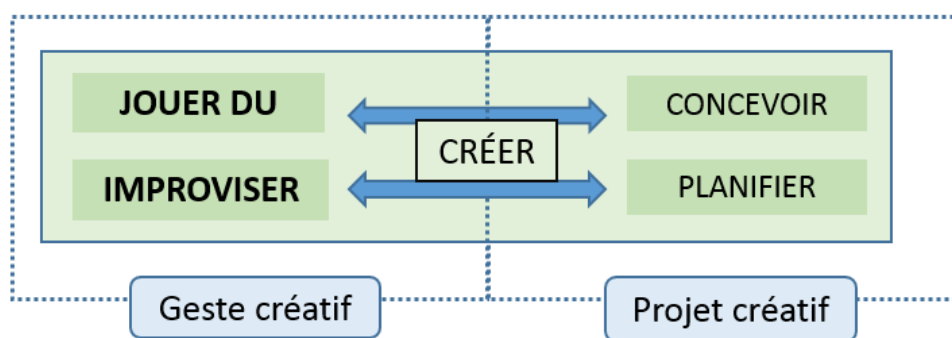


Figure 64 : Dans la démarche amateur, le geste s'impose au projet.

²⁹⁹ Saladin se réfère ici à l'improvisation comme performance prenant cours en public. Sur notre terrain, cependant, il ne s'agit pas d'une improvisation au sens de la performance artistique qui se déroule en public : il n'est pas question d'un faire événement, mais bien d'un faire pour soi, dans l'intimité. Nous y reviendrons plus bas.

Notons que la prévalence de l'improvisation sur la planification chez les amateurs tranche avec la pratique du *game design* industriel. La perspective du *design* consiste à contrôler les différentes étapes de la création pour s'assurer de la rentabilité maximale de chaque nouvelle production. L'industrie a mis au point toute une série de protocoles pour contrôler la création :

[Le *design* constitue] une méthode industrielle, car elle permet la fondation d'une industrie sur la base d'une production contrôlée, tout en assurant toujours une vente en masse et en série. (Sohier 2016 : 53)

Parmi les moyens de contrôler la création, Sohier relève plusieurs éléments qui contrastent significativement avec notre terrain. Tout d'abord, l'approche par *design* promeut une grande planification avant même la mise en œuvre de la création du jeu vidéo :

Le design s'inscrit donc dans un acte de conscientisation des étapes de production pouvant être résumées en deux grands ensembles : la conception et la réalisation. La première est une étape d'élaboration de l'idée, tandis que la seconde est une étape de concrétisation. (*ibid.* : 40).

Le travail de Sohier nous permet de mettre en évidence en quoi l'improvisation, processus essentiel à la pratique de nos informateurs, est étrangère au jeu vidéo industriel. En effet, l'improvisation nie la démarche du *design*³⁰⁰. La production industrielle se comprend comme une démarche de réduction du risque liée à la production, qui passe par le contrôle des processus de *design* et la séparation de la conception et de la réalisation. L'amateur de jeux vidéo, au contraire, fait en même temps qu'il pense et se rend sensible à la gestion des incertitudes liées au processus créatif. Avant d'en venir à la compréhension du plaisir à tirer de l'improvisation, il nous faut encore expliquer en quoi elle n'est possible qu'à la condition d'un certain rapport fluide à la technologie employée.

2.2 La spontanéité et les difficultés techniques

Le terme d'improvisation peut charrier, dans ses connotations, l'idée d'un maintien d'un flux énonciatif, comme dans le cas de l'improvisation musicale ou théâtrale. Dans ces contextes, pour improviser, l'auteur doit être en mesure d'agir avec une certaine fluidité. Certains doutes peuvent donc être émis quant à la possibilité même d'improviser un jeu vidéo au sens plein du terme, en raison de ses spécificités : est-il possible de produire une expression spontanée au moyen d'un média dont la conception est réputée complexe ? Pour Sohier (2016), le type de raisonnement induit par la résolution de problèmes de programmation rend impossible une expression « sur le vif ». Nous concédons que l'improvisation vidéoludique n'est comparable qu'en partie à l'improvisation théâtrale ou musicale dans le sens où, dans ces arts, l'improvisation est entendue comme un mode de création en public et

³⁰⁰ Ce propos sera nuancé au cours du point 3.4.

qui fait événement. Or dans notre cas, il s'agit bien (sauf exception³⁰¹) d'une pratique réalisée en solitaire et dans l'intimité du foyer. De ce fait, le rythme de l'activité diffère : la pratique domestique de la création de jeux vidéo amateur n'est pas nécessairement caractérisée par une recherche de flux ininterrompu, comme ce peut être le cas sur une scène de théâtre ou lors d'une performance de jazz. L'improvisation vidéoludique tel qu'entendue ici est déliée d'un rapport d'urgence et de nécessité de production face à un public en attente.

Pour autant, nous l'avons vu, nos informateurs vivent bel et bien des moments de création improvisée. Ajoutons que, dans ces moments, ils entretiennent un rapport particulièrement fluide aux outils techniques de création qu'ils emploient. La nécessité pour les amateurs de réussir à *se situer* sur un niveau langage-prise qui leur convienne, comme nous l'avons montré lors du chapitre précédent, prend ici tout son sens : le maniement d'un instrument de jeu qui correspond précisément à des ambitions de simplification et de personnalisation permet de préserver la fluidité des phases créatives de potentielles difficultés techniques. Par exemple, c'est bien la simplicité de *RPG Maker* qui explique pour Baptiste l'amusement que lui procure la création : « en fait, *RPG Maker* est tellement simple à utiliser que moi j'arrête pas de dire que c'est un jeu pour faire des jeux ». D'autres praticiens expliquent leur plaisir de créer depuis différents outils, en désignant à leur tour le besoin de fluidité au sein de leur processus de création. Didier estime, par exemple, que *Construct 2* a l'avantage « qu'en trois clics, on fait un bonhomme qui se déplace quoi. Et ça c'est... Introuvable ailleurs ». Quant à Hector, il a adopté *Visual Studio* « dans lequel il y a plein de raccourcis, si j'écris ceci, j'appuie sur, tap pof, il va me sortir d'office un gros bout de code que j'ai plus qu'à *customiser* entre guillemets, parce qu'il sait très bien ce que j'allais faire ».

Cependant, les difficultés techniques évoquées par Sohier existent et, lorsqu'elles sont rencontrées par les acteurs, elles signifient nécessairement un coup d'arrêt³⁰² au sous-régime expérientiel de l'improvisation au profit de celui de la résolution de problème³⁰³. Ainsi les amateurs alternent des phases fluides et sans difficulté, et des « moments un peu laborieux », tel que l'explique Baptiste, comme le fait de « détourner les monstres parce que tu le fais au pixel par pixel dans *Photoshop* [...] et c'est un peu pénible, mais bon ça te prend une demi-heure et puis voilà, après t'es

³⁰¹ Il faudrait envisager le cas particulier des amateurs qui créent et diffusent en direct leur activité de création, via une plateforme de *stream* telle que Twitch ou Youtube.

³⁰² Émile explique par exemple avoir passé « plusieurs semaines » à faire en sorte que les personnages de son jeu se suivent en file indienne.

³⁰³ Il nous faut préciser que ces phases de résolution de problèmes sont plus ou moins appréciées par nos informateurs. Ian, par exemple, est très motivé par ces « challenges » : « Quelque part dans un jeu vidéo, une des choses qui m'intéresse c'est la question de challenge, [...] quand tu programmes t'as un challenge, t'as un but à atteindre, tu veux implémenter un truc, tu veux arriver à un résultat et tu dois te démerder pour y arriver. C'est un peu comme un open world [rires] en fait. Je caricature un petit peu mais tu dois trouver la solution pour arriver à faire ton truc, t'as un objectif à accomplir tu dois le faire quelque part » (Ian).

content parce que t’as un nouveau monstre ». Une fois le nouveau dessin détourné et intégré au logiciel, Baptiste peut reprendre l’improvisation où il l’avait laissée : il dispose d’un nouveau ludème avec lequel il va tenter d’autres combinaisons spontanées. Nous retrouvons la même dynamique entre moments d’improvisation et moments d’actes de résolution de problème chez Norman, lorsqu’il explique les désavantages d’un outil de trop bas niveau à ses yeux : « Quand tu fais ça, t’as l’impression de résoudre un défi technique, t’as pas l’impression de faire un jeu³⁰⁴. »

Nos informateurs ont donc besoin de se situer à un niveau de langage-prise qui leur assure une certaine fluidité dans l’acte de création s’ils veulent être en mesure de déployer une improvisation — et non pas uniquement une pensée technique dont le ressort est la résolution de problèmes plus ou moins fastidieux. Le parallèle avec l’improvisation musicale permet dès lors d’envisager l’apprentissage technique comme un préalable pour que puisse advenir l’improvisation. La relation à l’instrument, et le confort de son usage, sa connaissance fine (par exemple, l’incorporation de raccourcis clavier, la familiarité des menus, etc.) conditionnent la possibilité d’improviser : « L’acquisition d’une excellente technique instrumentale est indispensable pour avoir sous la main les moyens d’être expressif » (Siron 1992 : 88). Les praticiens ont appris à créer des jeux vidéo dans une démarche liée au goût (cf. chapitre quatre) : ils ont développé ce que nous appelons une zone de confort dans leur utilisation d’instrument de jeu. C’est que les amateurs, par leurs apprentissages, ont développé une maîtrise d’une technique instrumentale qui leur permet d’expérimenter (au moins momentanément) un sentiment de création fluide, facile, sans encombre technique et donc d’improviser.

La schématisation convoquée précédemment doit donc se compléter d’un troisième sous-régime de l’expérience de création : nous distinguons donc « résoudre » de « improviser » et de « planifier ». Le processus de *résoudre* un problème technique est à rapprocher d’*apprivoiser* (notion forgée dans le chapitre quatre pour montrer en quoi l’apprentissage est pris dans le goût) et *utiliser* (une zone de confort dans le maniement des outils).

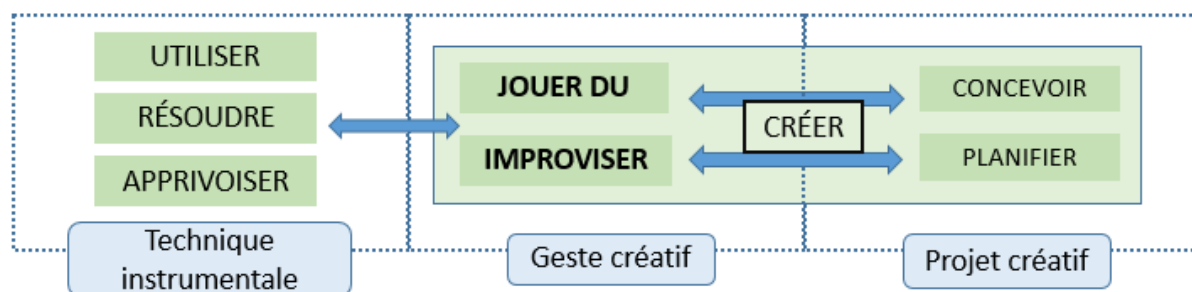


Figure 65 : La fluidité du geste créatif peut être entravée par la résolution de problèmes techniques.

³⁰⁴ Dans la continuité de cette logique, lorsque Michèle crée son propre logiciel de création, elle souhaite qu’il soit le plus intuitif possible pour ses futurs usagers.

2.3 La dynamique itérative de l'improvisation vidéoludique

Pour saisir le dernier sous-régime à articuler à celui de l'improvisation, il nous faut d'abord déplier le type de choix que l'agir créatif spontané implique. Improviser ne signifie pas faire n'importe quoi de n'importe quelle manière. Face à la page blanche, l'amateur se demande que faire³⁰⁵. Nos informateurs, pour répondre à cette question, partent d'une « vague idée », à l'image de Baptiste :

J'avais une vague idée [...] donc j'improvisais tout le temps, enfin pas tout le temps, mais le gros de ce que j'ai fait c'était de l'improvisation dans les dialogues et tout ça. J'ai rien écrit à l'avance. (Baptiste)

Les praticiens suivent une première impulsion — par exemple, faire interagir deux personnages dans un *RPG* ou retrouver la sensation spécifique du maniement d'un véhicule anti-gravité. Cette situation particulière de jeu, aussi anecdotique puisse-t-elle paraître, entraîne avec elle toute une série d'associations typiques de genre et d'habitudes de jeu : imaginer un dialogue dans un *RPG* demande de penser la carte du monde où les personnages se trouvent, le type d'interface de dialogue, les possibilités de combats, le type d'univers dans lequel l'histoire prend part, etc. L'amateur peut alors puiser son inspiration dans cet ensemble disparate d'éléments qui l'habite et qui constitue son répertoire personnel (*cf.* chapitre quatre). Dans le domaine musical, Siron (1992 : 17) décrit le « paysage mental dont se sert un improvisateur » (*ibid.* : 17) et qu'il nomme « partition intérieure ». Il distingue alors deux strates définitionnelles, en s'appuyant sur la dualité entre compétence et performance de Chomsky (1971). La compétence est la connaissance d'un langage et de son fonctionnement. La performance est son actualisation, sa mise en œuvre. L'improvisation est donc considérée comme une performance dont la « partition intérieure » est la compétence (musicale chez Siron, vidéoludique chez nous). Dans le cas de la musique, la partition intérieure est composée de petites unités prêtes à l'emploi :

La partition intérieure est également constituée d'un vocabulaire : thèmes, fragments de mélodies, motifs mélodiques ou rythmiques, phrases, sonorités, phrasés, etc. (Siron 1992 : 85)

Le matériel mélodique par excellence, c'est le motif. Le motif est un ensemble de notes formant une petite mélodie autonome et facilement identifiable. Le motif correspond à une petite unité de sens du discours musical. Une note isolée ne possède que rarement une signification autonome. (*ibid.* : 613)

Dans notre cas, la partition intérieure de l'amateur est constituée, comme nous l'avons proposé dans le chapitre précédent, de différents niveaux d'unité, dont la principale est composée de ludèmes (ici équivalents au motif musical). Les éléments composant la partition intérieure

³⁰⁵ Ils adoptent alors une attitude interrogative familière de celle des musiciens jazz qui, se retrouvant dans un bar se demandent « qu'est-ce qu'on joue, maintenant ? », comme le racontent Faulkner et Becker (2011) – à la différence qu'il est ici question avant tout de création solitaire.

représentent un champ des possibles (Siron 1992 : 84) dans lequel l'instrumentiste puise au moment qu'il juge opportun. Pour notre part, nous préférons conserver le terme de « répertoire » à celui de « partition intérieure » : le premier terme a l'avantage de pouvoir désigner des listes de ludèmes et d'associations typiques non pas seulement dans l'intériorité de l'instrumentiste, mais aussi dans sa forme partagée (socialement), voire instituée techniquement (*cf.* les listes de ludèmes mises à disposition dans les logiciels de création). Nous faisons néanmoins nôtre la distinction entre compétence et performance empruntée à Chomsky : nos informateurs, par leurs parcours de joueurs puis de créateurs, par leurs dégustations du jeu et par leurs apprentissages de la technique instrumentale, ont acquis une compétence vidéoludique et leur activité créative est compréhensible comme la performance³⁰⁶ de cette compétence.

Comme le relève Siron, « improviser suppose qu'on choisit entre plusieurs possibilités, et qu'on développe une pensée stratégique à partir d'un matériel » (*ibid.* : 79). L'improvisateur fait continuellement face à l'incertitude. Après avoir jeté quelques éléments de jeu, le questionnement se renouvelle : et maintenant, que faire ? Nous en arrivons à l'élément central qui permet de saisir le sens de l'improvisation telle qu'elle est pratiquée : elle est affaire de possibilités, de choix et de décisions. Le musicien se pose la question en permanence : quel motif musical vais-je jouer à la suite de celui en cours ? Dans le cas de l'improvisation vidéoludique, nous l'avons dit, la dynamique n'est pas celle du flux énonciatif, et l'amateur doit ménager des temps d'improvisation entre les éventuelles résolutions de problèmes techniques et phases de planification. Plus fondamentalement encore, lorsqu'il s'agit de décider de la suite de son improvisation, le créateur de jeux vidéo va devoir lui-même jouer au jeu en cours de création.

Admettons par exemple que nous soyons mû par l'envie de créer un jeu vidéo de plates-formes. Nous ouvrons *Construct 2* pour créer un tel projet, animé par la vague idée de pouvoir donner à manier un avatar équipé d'un bâton sauteur, et que l'on improvise sur cette base. Nous commençons par mettre en place plusieurs ludèmes que nous connaissons bien – un sol, un avatar jouable. Nous importons des images et leur appliquons des comportements. Nous cliquons sur le bouton « prévisualisation » pour vérifier que tout fonctionne correctement. Une fois quelques manipulations effectuées en jeu, nous passons à la création du bâton sauteur : il faut alors ajouter une nouvelle image, à laquelle – première tentative – nous appliquons aussi le comportement de personnage de plates-formes, mais en le modifiant de manière à ce qu'il saute en permanence. Nous jouons à nouveau à notre propre production et constatons qu'elle fonctionne. Nous souhaitons à présent que

³⁰⁶ Ajoutons encore à cet égard que la distinction (Siron 1992 : 80) entre improvisation idiomatique (qui s'inscrit dans une tradition musicale précise) et improvisation libre trouve une certaine résonance dans notre terrain : il est autant possible d'improviser en dehors des codes habituels du jeu vidéo qu'au sein d'un genre particulier (improviser un *RPG*, pour reprendre l'exemple mentionné ci-dessus.).

le personnage repose sur ce bâton sauteur mais ignorons comment réaliser cet objectif. Une phase de recherche technique s'impose. Nous consultons plusieurs tutoriels et trouvons une solution. Celle-ci permet de résoudre notre problème et nous passons quelques instants à nous faire sentir le maniement de l'avatar ainsi équipé. Les sensations éprouvées nous donnent envie de tester, depuis le menu des caractéristiques du comportement en question, différentes forces de gravité, de rebonds, de résistance à l'air, etc. Une fois arrivé à une sensation satisfaisante, nous mettons en place deux éléments de sol séparés par un trou, de manière à instaurer une première marge d'incertitude à destination d'un futur joueur, le *challenge* consistant à réussir le saut en question. Le reste de l'expérience continue sur ce rythme : les phases de gestes créatifs et celles de jeu s'enchaînent.

L'improvisation vidéoludique, de par le caractère interactif du média, demande à l'amateur d'adopter un processus itératif dans lequel il se retrouve alternativement joueur-instrumentiste, jouant *du* jeu vidéo, et joueur, jouant *au* jeu vidéo en cours de création. Pour Siron, le *jazzman* agit surtout par l'écoute (1992 : 90) : c'est en écoutant les sons qu'il produit qu'il ajuste ses actions au fur et à mesure. Dans le cas du jeu vidéo, c'est par le *jouer* que l'improvisation peut se renouveler, se relancer, prendre de nouvelles directions, modifier la suite du projet, etc. Cela a pour effet de couper momentanément le geste créatif, mais aussi de lui permettre de se relancer. L'improvisation vidéoludique est liée à un rythme en deux temps qui lui est propre : elle repose sur des modifications et améliorations successives du jeu. Elle est *itérative*, et c'est précisément dans cette dynamique particulière que se loge l'incertitude créative. C'est pourquoi Lucien explique que, lorsqu'il crée, il « part un peu à l'aventure » :

On explore son propre univers et des fois on a une idée de ce que ça va donner, mais le résultat est toujours quelque chose d'un peu inattendu, c'est un peu comme quand tu fais un dessin, si je te dis « dessine-moi un arbre » et que je te donne des contraintes inattendues, tu vas pouvoir te surprendre toi-même, des fois même en faisant tout ce que tu as l'habitude de faire tu vas arriver des résultats différents, qui vont peut-être te donner de nouvelles idées. Bref, une exploration essentiellement artistique, mais rapportée à un univers fantasy de jeu, qui va donc te faire découvrir des décors de jeu, des détails de *gameplay*, etc. » (Lucien)

Lucien met en évidence un élément central du processus d'improvisation : l'auteur des gestes créatifs n'est en réalité pas tout à fait certain de ce qu'il en train de faire, il ne sait pas exactement ce sur quoi sa démarche va déboucher. Il y a une part de surprise, d'inattendu, d'incertitude. L'amateur assemble quelques ludèmes, teste sa création, juge le résultat obtenu et décide alors soit de modifier ce qu'il vient de réaliser, soit de passer à la réalisation d'un autre agencement d'éléments.

Nous désignerons l'action de jouer à sa propre création par le terme *éprouver*. Ce dernier a l'avantage de contracter deux traits définitionnels. D'abord, éprouver le jeu en cours de création signifie vérifier que celui-ci fonctionne comme souhaité : l'action est du registre du *test* technique. Ensuite, éprouver désigne l'acte de prendre connaissance de par le corps-à-corps. Autrement dit, il

s'agit de chercher à déterminer si le résultat obtenu produit une saveur à notre goût depuis une posture de joueur et d'amateur.

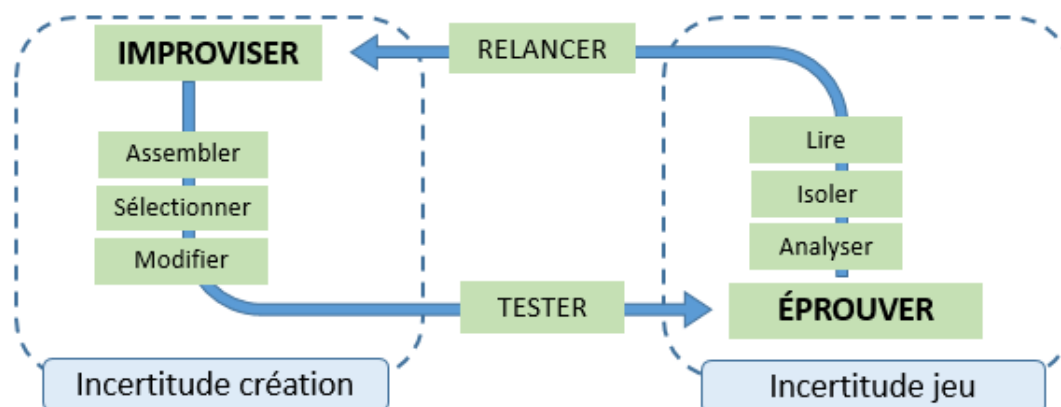


Figure 66 : Schématisation de la dynamique itérative de l'improvisation vidéoludique³⁰⁷.

L'acte créatif ainsi envisagé comme la gestion par goût d'incertitudes, il devient appréhendable comme un jeu. Les types d'incertitudes à gérer peuvent être assez variés et hétérogènes : que vais-je réussir à réaliser avec telle ressource ? Vais-je réussir à assembler ces ludèmes de manière satisfaisante ? Est-ce que modifier telle scène de telle manière va m'apporter plus de satisfaction ? Cependant, au cœur de l'activité, l'improvisation est liée à une incertitude particulière et propre, qui renvoie le créateur à son statut de joueur et d'amateur qui cherche à prendre du plaisir — et qui consiste à se demander « et maintenant, qu'est-ce que je fais³⁰⁸ ? » Cette question appelle une réponse par l'action. Ce questionnement, entrelacé dans l'acte d'éprouver, rend possible un véritable *jouer* créatif. Si l'instrumentiste improvisateur s'engage dans la gestion de cette incertitude-là dans le but de produire des effets de goûts (eux-mêmes incertains), la création devient un jeu. Il s'engage alors dans un cycle créatif dans lequel les actes appellent à un jugement de goût et où inversement, l'évaluation de la bonne production d'effets de goûts (ou au contraire leur caractère insatisfaisant) renvoie au besoin de poser de nouveaux gestes créatifs³⁰⁹.

³⁰⁷ Nous intégrons à ce schéma des catégories élaborées lors du chapitre cinq. Pour rappel : assembler, sélectionner et modifier constituent les prises de l'amateur en situation de création. Lire, isoler et analyser sont les prises de l'amateur en situation de jeu.

³⁰⁸ « Qu'est-ce que je que je peux faire avec ce programme encore aujourd'hui ? » (Baptiste).

³⁰⁹ L'on comprend d'autant mieux pourquoi une approche par le *game design*, par sa rationalité (donc sa recherche de suppression de risque, d'incertitude de production) et par son découpage en phase de conception puis d'exécution rend impossible une gestion d'incertitude au présent, et par conséquent éloigne considérablement le geste créatif industriel de toute implication ludique.

2.4 Les sous-régimes de l'expérience de création en amateur

Dans cette section, au départ d'une investigation sur la place accordée à l'improvisation, nous avons identifié quatre sous-régimes expérientiels qui caractérisent l'acte de création. Premièrement, *l'improvisation* vidéoludique à proprement parler est un sous-régime d'expérience caractérisé par la fluidité du mouvement créatif, la maîtrise des instruments de jeu, la priorité donnée au faire sur le concevoir et l'incertitude qui réside dans les agencements des éléments de jeu et de leurs effets. Deuxièmement, la *planification* est un sous-régime d'expérience qui prend place en dehors des moments où les gestes créatifs à proprement parler sont posés – soit avant, soit en alternance avec l'improvisation. Chez les improvisateurs, la planification a la particularité de constituer une forme de préparation à l'improvisation plutôt qu'un contrôle de la production (comme ce peut être le cas dans le milieu professionnel). Troisièmement, nous avons établi le sous-régime consistant à *résoudre* des problèmes et difficultés techniques. Dans ce régime, l'improvisation cesse le temps que le problème soit résolu. Et enfin, pour qualifier les phases de jeu et de test de la création en cours, nous les avons regroupés sous le terme *éprouver*. Il s'agit alors pour l'amateur de jouer à sa propre création en cherchant à déterminer si celle-ci le satisfaisait et à guider ses prochains gestes créatifs.

Le processus *jouer du*, central dans notre étude, regroupe – dans sa dimension *interpréter* – l'ensemble des gestes créatifs concrets posés en situation. Finalement, le processus *improviser* qualifie *l'interpréter* propre à l'amateurisme. Un autre type d'*interpréter* a été rapidement mentionné plus haut : il s'agit d'*exécuter*, que l'on peut définir comme la réalisation systématique d'un cahier des charges préétabli. Il s'agit là d'un processus qui tend à s'extraire du régime de l'expérience créative de l'amateur pour le rapprocher du professionnel.

Si le sous-régime d'improvisation prévaut sur la planification et la résolution (comme nous avons tenté de l'indiquer dans la figure suivante), la relation entre improviser et éprouver n'est pas hiérarchisée : l'un appelle l'autre et inversement, dans une dynamique itérative.

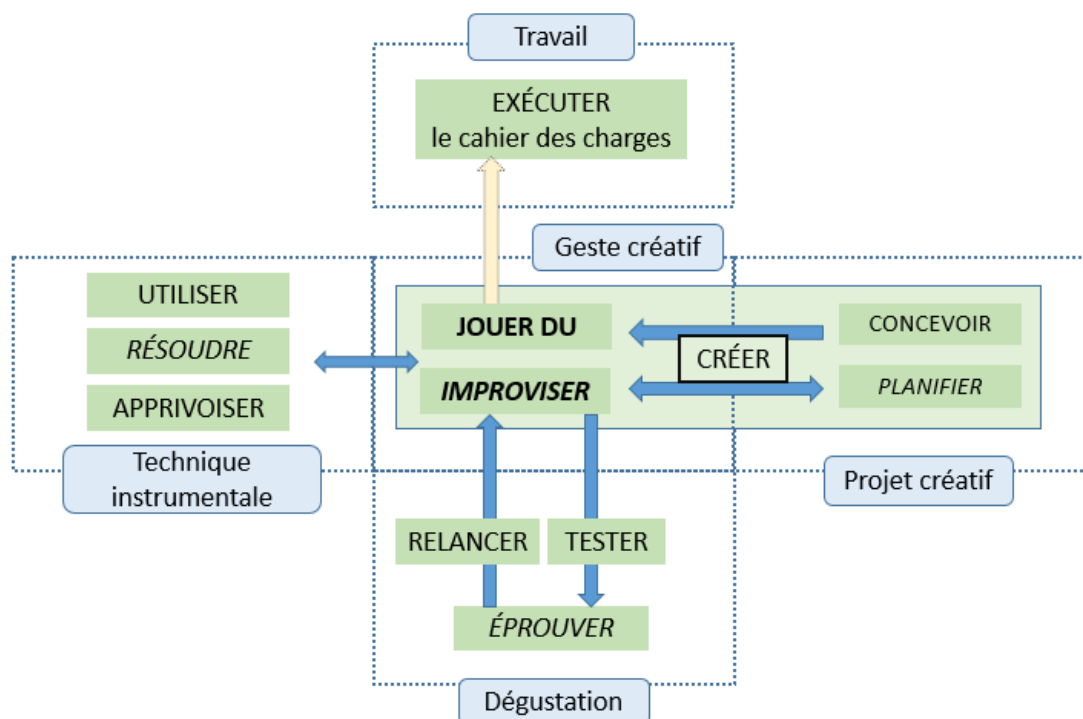


Figure 67 : *Improviser, résoudre, planifier et éprouver* constituent les quatre sous-régimes d'expérience de création de jeux vidéo en amateur.

Maintenant que nous avons présenté les sous-régimes d'expérience de la création de jeux vidéo en amateur dans une perspective synchronique, nous allons approfondir la question de la dynamique *itérative* de l'improvisation vidéoludique en catégorisant les principaux résultats sur lesquels débouche l'*éprouver*.

3. L'improvisation et les motivations : les raisons de continuer et d'arrêter

La plupart du temps, en fait, les jeux *RPG Maker* qui foirent c'est parce que, à un moment ou à un autre, ta motivation elle est partie, quoi. Elle est partie et tu te demandes ce que t'es en train de foutre là et t'arrêtes le projet. (Quentin)

Dans la section précédente, nous avons exposé les quatre sous-régimes d'expérience que peuvent adopter successivement nos informateurs en situation de création. De surcroît, nous avons mis en avant la centralité d'une dynamique itérative qui réside dans les allers et retours entre l'acte d'improviser et celui d'éprouver. Nous avons montré que c'est le fait de jouer à son propre jeu qui permet à l'instrumentiste de déterminer ce qu'il souhaite faire ensuite. De manière à approfondir notre compréhension de ce qui se joue dans cette dynamique, nous allons à présent envisager les principales décisions qui peuvent résulter de ce processus.

Nous allons d'abord montrer en quoi le fait d'éprouver sa création peut avoir comme effet de maintenir l'impulsion créatrice de l'amateur ou au contraire de la faire flancher. Ensuite, nous

détaillerons les circonstances qui maintiennent ou relancent l'improvisation. Nous détaillerons ainsi trois couples de processus : épuiser une incertitude ou la reprendre, abandonner un projet ou persévérer, et annuler la réalisation d'une œuvre ou la contrôler.

3.1 Éprouver : accrocher ou décrocher

L'improvisation caractérise fortement le début du développement d'un projet amateur. C'est lors de cette étape qu'elle est la plus visible, sans doute parce qu'elle est alors la plus libre. Au début, « c'est un nouveau projet, il y a encore rien de fait » explique Hector, qui apprécie particulièrement cette étape :

J'aime beaucoup [...] poser les structures, etc. Puis il y a une partie on voit que le jeu commence à fonctionner, ça c'est super fun franchement, c'est une de mes parties préférées. C'est vraiment le début du développement, mais on a déjà mis quelques bases on sait déjà cliquer on a déjà quelques interactions, bon il y a pas les animations il y a pas tout ça, on affiche en brut ce qui vient de se passer mais on voit que ça fonctionne, ça c'est déjà super sympa (Hector).

Pour « voir que le jeu commence à fonctionner », Hector est passé par une phase d'éprouver : il a testé lui-même son début de jeu, il a manipulé le personnage jouable et a vérifié que les interactions programmées avec d'autres ludèmes en cours de création avaient bien un comportement appréciable. Il ne s'agit pas alors de vérifier que l'œuvre corresponde à un *Game Design Document* préétabli, mais bien d'éprouver si les éléments ajoutés intuitivement produisent leurs effets. Baptiste explique d'ailleurs que c'est bien l'absence de cahier des charges (des « standards ») qui permet de libérer l'appréciation de toute forme de pression — ce qu'il n'est plus en mesure de vivre depuis que son précédent jeu a connu un succès accidentel :

Vu qu'il y [avait] pas de, de pallier [d'appréciation] où je me dis « ah zut, c'est pas comme dans mes rêves » et ben c'est pas grave et [...] il y [avait] pas de déception à la sortie alors que du coup après, vu que [nom de jeu, anonymisé] a marché, maintenant quand je me dis [que je pourrais créer un nouveau jeu] ben forcément je me dis « hé faudrait vraiment que ce soit vraiment pas mal quoi » et donc après c'est très vite décevant ce que je fais. (Baptiste)

Le sentiment de liberté est particulièrement fort au début d'un projet : il n'y a encore aucune contrainte, les problèmes techniques ne s'imposent pas encore à l'instrumentiste et les bases du jeu sont seulement en train d'être posées. Au fur et à mesure de la réalisation du jeu, ce sentiment de liberté sera entretenu par les acteurs et constituera un prérequis à l'improvisation. Dans le cas de nos informateurs, le caractère solitaire de l'activité est un des moyens employés pour s'assurer une liberté totale. Ainsi, Baptiste trouve que « travailler avec d'autres gens [...] c'est quand même toujours un peu compliqué » :

Il y a forcément des concessions et [...] c'est très compliqué parce que j'aime pas la hiérarchie du tout. Donc j'ai pas vraiment envie d'imposer une hiérarchie aux gens. Mais en même temps [...] quand ça ressemble pas à ce que j'aime, ça m'emmerde aussi [et] ça me rend fou parce que j'ai pas du tout envie de leur dire « non, vas-y, recommence » [...] [ni] de les laisser faire des trucs »

Plus fondamentalement encore : être libre, c'est aussi être libre d'arrêter la création à tout moment. Aussi, Hector « préfère être tout seul » :

Si jamais dans deux heures [...] j'ai plus envie de faire mon projet, ben je peux le planter là et je plante personne quoi je veux dire. J'ennuie personne, ça fout personne dans la merde, il y a pas quelqu'un qui va être déçu, qui va râler, je suis un peu libre quoi (Hector).

La liberté est nécessaire à l'improvisateur parce qu'il lui faut agir par appréciation lors du corps-à-corps. Les phases créatives sont entre-coupées de moment où il *éprouve* sa création. Pour effectuer cette opération, l'opérateur doit se sentir libre pour se faire sentir les effets et les laisser émerger. Le résultat de l'*éprouver* peut être radicalement différent puisqu'il peut s'agir de continuer ou d'arrêter le projet. Pour qualifier ces deux types de résultantes, nous reprendrons un terme d'Hector :

J'avoue que si le projet ne m'intéresse pas à la base [...], je vais rarement le terminer à mon avis. Il y a beaucoup de trucs que j'ai faits comme ça, où on se demandait avec des amis « tiens, et si on faisait... on va reprendre un jeu connu, un *Puissance 4*, on va essayer de l'améliorer, on va changer certains trucs, on va le rééquilibrer » et oui, je faisais des essais et puis, il y a un moment donné, si j'accroche pas, ben... (Hector)

À la suite d'Hector, nous reprendrons le terme « accrocher » pour qualifier un résultat positif au fait d'éprouver : en jouant à son propre jeu, l'amateur cherche à développer des prises sur son œuvre et vérifie qu'elle lui plaît. Il peut alors *confirmer* qu'un élément qu'il vient de programmer doit être conservé dans son jeu ou au contraire le *supprimer*. C'est dans le corps-à-corps avec l'œuvre que se révèlent les aspérités de l'objet, qui peuvent ou non « accrocher » : le goût est stimulé par un résultat agréable, des effets souhaités se produisent et viennent *relancer* la continuation du projet. Nous utiliserons le terme de « décrocher » pour qualifier la perte d'intérêt – de motivation créative – faisant suite à un éprouvé décevant³¹⁰.

³¹⁰ Précisons que l'éprouver peut prendre des appuis dans les relations sociales de l'amateur : non content de tester son jeu, il peut aussi le faire tester et, en recevant des retours positifs, y trouver une motivation supplémentaire à la reprise de son improvisation. C'est le cas de Baptiste qui, une fois son début de projet improvisé, l'a montré à son colocataire et ami : « Je voulais faire un début de jeu et j'ai vraiment fait n'importe quoi [...] c'est lui qui m'a dit que c'était vraiment cool et qu'il voulait bien faire des musiques si je voulais vraiment continuer ce truc-là et [...] c'était la bonne raison de continuer quoi. »

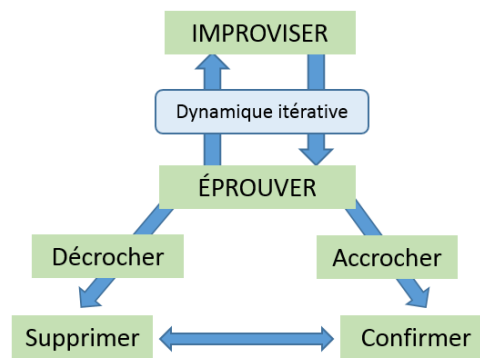


Figure 68 : Schématisation binaire des résultats possible au processus *éprouver*.

Dans la suite de cette section, nous allons approfondir trois couples de processus représentant des sous-cas de dynamiques accrocher-décrocher. Nous commencerons par le couple épuiser (le plaisir d'éprouver une incertitude) et reprendre (au sens de prendre à nouveau), et nous analyserons ensuite la dualité, qui émerge lorsque la motivation s'érode, entre abandonner et persévérer ; enfin, nous montrerons comment des projets, suite à des difficultés techniques, peuvent être soit annulés, soit recommencés dans une optique plus contrôlée.

3.2 Épuiser l'incertitude ou la reprendre

Il arrive qu'après avoir éprouvé son propre jeu, nos informateurs – qui prenaient jusque-là du plaisir à improviser et jouer à leur œuvre – ressentent une certaine lassitude : les effets de goûts recherchés se sont émoussés. Didier, qui n'a encore jamais terminé de projet, explique qu'il n'a « pas encore le projet [qui lui] donnera envie [de se] poser, de vraiment [se] dire ce projet-là “je veux le finir.” » Il continue actuellement différents projets « doucement, lentement », sans avoir « besoin de plus » et sans que ceux-ci lui « plaisent tellement [qu'il veut] les finir » :

Pour l'instant c'est, c'est des projets que je, quand j'ai du temps le soir [...] et ça me va, j'ai pas besoin de plus. Peut-être que je vais faire le Ludum Dare³¹¹ ce weekend, peut-être que je vais avoir un projet qui va tellement me plaire que je me dire « tiens celui-là, celui-là je vais le faire », je sais pas. (Didier)

Il y a dans cette articulation de l'absence d'ambition préalable et de l'accueil attentiste de l'idée qui va « peut-être » surgir en improvisant, quelque chose de central dans l'expérience de l'amateurisme. L'amateur, éprouvant son propre jeu, peut déboucher sur des résultats de dégustation différents. Après s'être amusé à mettre sur pied le début d'un projet, il peut soudainement décider que cela lui suffit. Le projet n'a d'ailleurs pas besoin d'être déclaré comme étant abandonné par

³¹¹ Le Ludum Dare est une *game jam*, limitée à quarante-huit heures, organisée par Internet et qui a lieu plusieurs fois par an.

l'amateur pour qu'il s'arrête concrètement – la possibilité d'y revenir plus tard est toujours ouverte. Ce processus de décrochage particulier, nous le nommerons « épuiser » de manière à qualifier la perte de goût pour la chose créée et l'arrêt de l'improvisation.

Un deuxième processus, qui part de cette même perte de plaisir de l'amateur, peut orienter l'activité vers une poursuite de l'improvisation. Nous allons détailler ce dernier avec le cas d'Olivier, qui explique avoir réorienté son *RPG* en cours de création après plusieurs années. Il raconte d'abord la genèse de son projet :

J'ai comme tout le monde commencé le *making* en créant des *RPG* super ambitieux avec des noms comme « La guerre de [anonymisé] », alors que j'avais aucune idée de ce que pouvait bien être cette « guerre de [anonymisé] ». Mais c'est souvent la porte d'entrée au *making*, une création spontanée, sans but, sans objectif, juste créer sans même avoir conscience de créer. Puis quand j'ai été lassé de constater que chaque projet [...] finissait toujours par tourner en cliché involontaire de *RPG*, j'ai commencé à vouloir créer des jeux plus courts et surtout moins sérieux dès le départ.

Olivier a donc improvisé plusieurs débuts de jeux vidéo, mais il en est arrivé à un stade où un décrochage se produit du fait d'y reconnaître des « clichés involontaires » de *RPG*. Le plaisir à prendre s'évanouissant, il cherche alors à créer des jeux plus originaux (« moins sérieux » s'entendant ici comme moins « premier degré », ce qui est une critique courante au sein des communautés dédiées à *RPG Maker*). Il se lance alors dans une nouvelle œuvre :

Le concept de base, c'était juste « ce serait trop marrant de jouer les monstres des jeux vidéo qui en ont marre de se faire martyriser et qui voudraient prendre leur revanche ! ». Je partais juste de cette idée, sans savoir où j'allais, sans avoir de monde prédéfini, de contexte, d'envie particulière en termes de *gameplay*. (Olivier)

Olivier suit alors son « concept de base ». Mais là encore, il en vient à trouver l'idée et le résultat trop manichéens :

En vieillissant, je me suis dit c'est peut-être un peu bête de juste inverser les rôles et se dire « ben du coup, c'est les humains les méchants ». Et [j'ai eu envie] de rajouter un peu plus de nuances et pas de faire un monde manichéen inversé en fait.

Adoptant cette dynamique itérative dont nous avons déjà rendu compte, Olivier se lance alors dans de larges modifications de son jeu : « je me prive pas de modifier des trucs que j'ai déjà faits, même si ça ralentit la progression de mon jeu ». Par exemple, il modifie un personnage qui correspond aux codes génériques du *RPG* de manière trop caricaturale à ses yeux :

C'était un peu le *side kick* qui va faire des blagues [...] celui qui se bat avec ses poings [...] qu'est lourdaut et qui va draguer des filles. Et maintenant dans son [histoire], même s'il est toujours présenté comme ça au début, plus tu avances dans le jeu plus tu apprends à le connaître, et tu te rends compte que c'est une façade et que derrière il y a beaucoup plus de trucs intéressants (Olivier).

Olivier, dans ce cas précis, modifie après coup un élément de jeu improvisé. Il s'agit dans ce cas d'éléments narratifs, mais cela peut s'appliquer à toutes les dimensions d'une œuvre. Émile, par exemple, a « entièrement refait » son jeu sur le plan des graphismes, puis il a « enrichi le système de jeu » en rajoutant des « possibilités chez les marchands³¹² » et il a enfin modifié les quêtes annexes et le système de combat.

Pour qualifier ce processus d'accrochage particulier, nous le nommerons « reprendre », au sens de *prendre* à nouveau. En effet, Olivier comme Émile travaillent leurs prises par la création, puis, après avoir éprouvé leur jeu et avoir constaté que celui-ci n'était plus à leur goût (après quelques minutes, mois ou années), ils décident de modifier, de refaire des éléments de leur jeu pour que celui-ci corresponde mieux à leurs attentes lors du prochain corps-à-corps. Le terme de « reprendre » permet donc de rendre compte du double sens de l'action : quand l'amateur *continue* une œuvre, il *prend* à nouveau (et différemment) – au sens gustatif du terme.

Face à un éprouvé insatisfaisant sur le plan du goût, nos informateurs peuvent donc soit estimer que leur prise est épuisée (au moins temporairement) et arrêter là l'improvisation, soit s'en servir pour renouveler leur motivation. Dans ce dernier cas, ils reprennent leur œuvre, cherchent à améliorer leur jeu selon leurs critères, raffinent des éléments particuliers et font advenir de nouveaux effets de goût.

3.3 Quand l'envie n'y est plus : abandonner ou persévérer

Une autre dimension de la dynamique accrocher-décrocher relève cette fois de l'effort à réaliser par l'amateur, sur base d'une improvisation entamée de manière spontanée. Hector, par exemple, explique qu'une grosse partie de sa motivation vient de son envie de comprendre comment un mécanisme ludique particulier se met en place. En conséquence, une fois le plaisir d'éprouver cette première phase de création, l'envie de poursuivre s'estompe :

Il y a beaucoup de jeux que j'ai pas terminés parce qu'à partir d'un moment donné, s'il me botte pas à fond, si je le fais pas pour y jouer, si je le fais juste parce que j'ai envie de le faire ou j'ai envie de voir comment je peux le faire, je vais [...] en général arriver à la moitié et bien souvent [...] je sais comment je vais faire l'autre moitié. (Hector)

Avoir posé les bases du projet permet à Hector de comprendre comment réaliser l'autre moitié du jeu, ce qui participe à le décourager : le *challenge* s'estompe. Le plaisir de l'activité provient essentiellement de la gestion d'incertitudes liées à la création, comme nous l'avons vu lors de la section

³¹² Il s'agit ici d'un autre code de genre très classique aux *RPG* : le personnage principal peut régulièrement visiter les étals de marchands pour s'y procurer de nouvelles armes et autres équipements plus puissants.

précédente. Ici, l'incertitude est liée à la mise à l'épreuve de sa propre capacité à réaliser un tel type de jeu ou un tel mécanisme : comment ferais-je pour réaliser cela ? Et si j'essayais ceci ? Est-ce que le résultat est satisfaisant ? Une fois les fondations posées, la motivation s'évapore : le défi est remporté avant que le projet soit finalisé. Dans ces conditions, continuer la création renvoie l'improvisateur à un sous-régime expérientiel de planification : puisqu'il « voit » les étapes suivantes, Hector se sent en train d'*exécuter* des opérations techniques et non plus en train d'improviser.

C'est en ce sens qu'il faut comprendre les propos de Michèle, pour qui la plus grande difficulté, pour les amateurs, réside dans une étape du développement bien particulière :

Allez la première semaine, qu'on développe le jeu, on prend beaucoup de plaisir, on s'amuse à le faire, parce que c'est le début, tout va vite, tout va bien. Et après ça commence à petit à petit à devenir de plus en plus lourd à faire et en général on a tendance à passer à un autre projet. [...] Et justement c'est ça le plus dur quand [...] on fait un jeu, quand on crée un projet, n'importe quoi, c'est de faire quelque chose qui dure longtemps. Donc travailler pendant six mois sur le même projet, au bout d'un moment, on commence à être très fatigué. On a envie de changer, [...] de passer à autre chose. (Michèle)

Au début d'un projet, « tout va vite » : poser les bases d'un projet apporte un plaisir rapide, issu d'actions créatives fluides. Une fois arrivé à un certain stade, l'ensemble des tâches secondaires – qui vont certes raffiner la qualité du jeu – se font jour. Elles alourdissent le travail de l'amateur et ralentissent la dynamique improviser-éprouver. Devant la perte d'intérêt, il est alors possible d'abandonner. Olivier fait d'ailleurs le lien entre un abandon ponctuel d'un projet et l'arrêt total de l'activité de création :

Ce schéma de quand on débute, on fait des projets pas sérieux, puis après on commence à faire des gros et « vrais » projets, c'est une des raisons de pourquoi beaucoup de *makers* abandonnent selon moi. C'est une pression intense de se dire « maintenant je dois faire un projet sérieux et je suis tout seul ». Quand les *makers* n'abandonnent pas parce qu'ils ne s'en sentent pas capables, ils finissent par abandonner par lassitude devant tant de formalisme qu'ils se sont eux-mêmes imposé. (Olivier)

Une fois plusieurs débuts de jeux réalisés, les amateurs devenus expérimentés ont eu le temps de réaliser que leurs improvisations demanderaient toujours, au final, des efforts considérables pour aboutir à un résultat à la hauteur de leurs attentes pour un « vrai »³¹³ projet. Ce processus désenchante l'improvisation : alors que l'amateur novice improvise sans en avoir tout à fait conscience, il peut encore imaginer être en train de réaliser un « vrai » jeu. L'amateur expérimenté sait qu'il se lance dans un début improvisé qui finira inabouti. La conscience de cette dynamique peut provoquer un décrochage non seulement du projet en cours, mais aussi de la pratique créative dans son ensemble.

³¹³ Il y a, dans ce « vrai », un point de bascule entre deux cadres institutionnels radicalement différents dont nous discuterons dans la section quatre.

La bascule entre l'improvisation et la planification s'accompagne d'une entrée dans le domaine de l'effort : les gestes posés, gratuits et sources potentielles de plaisir immédiat deviennent des gestes stratégiques, parfois difficiles, consentis pour le désir à plus long terme d'achever une création – le praticien quitte la pratique du goût telle que nous l'avons défini. Il est alors possible d'abandonner ou de persévérer³¹⁴. Émile a choisi la deuxième option :

Il y a eu vraiment des hauts et des bas, vraiment en termes de motivation, il y a des moments, c'est pas très marrant hein quand il faut faire des cinématiques... Donc c'est du dessin image par image, hein, du dessin animé. Euh quand il faut déboguer, des fois je, je, je fais ça du matin au soir quoi hein, et puis c'est pas marrant quoi ! [Rires]. (Émile)

Les débuts des trajectoires et des œuvres réalisées dans le milieu amateur sont qualifiées par l'improvisation à des degrés divers. Puis apparaît le moment où la somme de travail nécessaire pour terminer leur projet se fait de plus en plus claire. Devant les efforts qui s'annoncent, nous avons formulé deux vécus possibles : l'abandon ou la persévérance.

3.4 Annuler ou contrôler

Nous allons présenter un dernier couple de processus qui motivent ou non la continuation d'une improvisation et qui, cette fois, qualifient la démarche de praticiens qui souhaitent devenir professionnels. Le premier cas consiste à « annuler » un projet. Lorsque nous demandons à Francis de nous détailler son parcours, celui-ci explique avoir « développé plein de jeux qui se sont arrêtés en cours de route, mais à chaque fois qu'ils se sont arrêtés, il y avait une raison valable. » Il liste alors une série de cas particuliers et des raisons qui l'ont poussé à cesser leur réalisation. Son premier projet était un jeu qui devait accompagner la sortie d'un DVD d'une connaissance, à qui il a essayé de « vendre » l'idée :

Le tout premier prototype que j'ai fait [...] ne s'est pas fait pour des raisons extérieures, indépendantes de ma volonté quoi, c'est simplement qu'il y a pas eu de financement et qu'on l'a pas fait. (Francis)

Une fois ce projet annulé faute de moyens, Francis a démarré un projet « personnel » :

Après ça, je me suis dit « je vais faire un jeu très personnel, je vais m'éclater et m'amuser » et je pensais même pas à la sortie et à la vente et je faisais [...] un jeu d'aventure. Et là je me suis arrêté, parce que je me suis rendu compte que j'arrivais pas à programmer, j'arrivais pas à faire un jeu quoi... c'est... la raison pour laquelle j'ai arrêté était purement technique.

L'arrêt du projet est cette fois lié à un manque de compétence technique : Francis s'est lancé dans un projet trop ambitieux pour ses connaissances en programmation et échoue à développer son

³¹⁴ Une troisième voie, déjà exposée plus haut avec le cas d'Olivier, consiste à aménager des moments d'improvisation pour négocier un rapport efforts-plaisir appréciable.

jeu (la difficulté technique inhérente au projet qu'il a entamé le fait systématiquement basculer dans un sous-régime créatif lié à la résolution de problèmes). Il se met alors en recherche d'un projet à sa portée :

Donc je me suis arrêté en me disant, il faut que je fasse un truc plus simple, moins ambitieux et que j'essaie de viser quelque chose de très précis en termes de programmation parce [que] imaginer l'histoire [et] imaginer le visuel c'était pas très difficile, pour moi. Mais... créer le jeu, faire le code, c'était autre chose quoi tu vois. Donc je me suis fixé ces objectifs un peu plus modestes.

Il réalise plusieurs débuts de jeu, dont « un jeu de course de véhicule anti-gravité, un peu comme *F Zero* et *Wipeout*. » Il passe plusieurs jours à programmer le maniement du véhicule pour obtenir une sensation qui le satisfait lors des phases de jeu. Cependant, Francis cherchant à « en faire un business », il interrompt cette fois le projet pour raison commerciale :

Je me suis dit : est-ce que c'est vraiment une bonne idée ? Parce que j'avais pas le truc, l'élément de *gameplay* qui faisait que ce jeu-là était différent des autres, c'était un jeu un peu banal, c'était juste tu conduis un véhicule jusqu'à la ligne d'arrivée quoi. Je me suis demandé si ça valait la peine de le faire. Donc celui-là je l'ai arrêté pour des raisons commerciales je vais dire [...] je savais pas comment le vendre quoi (Francis).

Francis démarre alors « un autre projet d'aventure à nouveau trop ambitieux. » Cette fois, ce n'est pas la difficulté de la programmation qui l'arrête, mais le fait que ce jeu lui demanderait de réaliser trop de niveaux et qu'en conséquence, « le développement serait trop long » : « Je me suis dit la 3D, c'est peut-être pas le plus simple pour faire un jeu, donc j'ai commencé à me pencher vers le *pixel art* ». Suite à cette série de débuts de projets, Francis pense être enfin arrivé à une idée de jeu à sa portée et réalisable :

[Je me suis demandé] si [je] pouvais faire le même jeu mais avec un seul *level* [et] tu parcoures plusieurs fois le même *level*, c'est tout de suite plus simple. Moins de contenu à créer donc voilà. Ce jeu-là a été conçu comme ça.

Nous regroupons les différents décrochages de Francis sous le terme d'« annulation » en ce qu'elles témoignent d'une pensée stratégique liée à une ambition professionnelle qui vient systématiquement interrompre des projets en cours d'improvisation : absence de financement, trop ambitieux techniquement, nécessitant trop de production de contenus, pas assez vendables. Ces raisons extérieures ne précèdent pas la phase créative mais lui succèdent : la temporalité et la dynamique restent bien la même que dans les cas précédents.

Il arrive que nos informateurs, face à une difficulté du même type, ne décident pas d'annuler leur projet mais de le reprendre à zéro et d'en organiser la création de manière plus contrôlée. C'est par exemple le cas de Kevin qui explique que ses « idées [évoluent] au fur et à mesure de la conception », ce qui a pour conséquence de poser des « problèmes structurants sur l'ensemble du projet ». Ce processus de « contrôler » fait donc sortir l'amateur de l'improvisation : l'œuvre créée lui

sert en réalité d'appui pour planifier de manière plus approfondie la réalisation d'un futur projet qu'il reprendra depuis le début³¹⁵.

3.5 Les résultats de l'éprouver

Dans cette section, nous avons établi que l'improvisation, en tant que processus itératif, reposait sur un dialogue entre les actes de création (*improviser*) et les actes de jouer (*éprouver*). Ces derniers permettent à l'amateur de goûter à sa propre création pour vérifier que celles-ci font émerger en lui les effets de plaisirs désirés. Si tel est le cas et qu'il accroche au projet, cela va relancer sa motivation et le processus d'improvisation. Dans le cas contraire, l'amateur subit alors un décrochage de sa motivation.

Outre le tandem *confirmer* ou *supprimer* (qui se contentent de décrire le résultat concret le plus immédiat), nous avons ensuite relevé trois binômes qui qualifient, à des strates différentes, l'expérience de l'*éprouver*. Au niveau de la dynamique du goût, le créateur peut soit constater que son plaisir pour la gestion des incertitudes qu'il a agencé dans son jeu s'est *épuisé* et décider d'arrêter son projet. Il peut, au contraire, constater que les effets souhaités adviennent et continuer sa création – ou modifier des éléments précédemment réalisés afin de les *reprendre* (au sens de refaire et de prendre à nouveau). Ensuite, nous avons rendu compte d'une dynamique entre l'*abandon* et la *persévérance*, qui est mise à jour une fois qu'un début de jeu vidéo improvisé laisse entrevoir les efforts à réaliser pour que celui-ci soit considéré comme achevé et abouti par son auteur. C'est une dynamique qui renvoie finalement l'improvisateur vers un sous-régime de planification – où certains, nous l'avons vu, réussissent à aménager des plages d'inattendu pour préserver la prévalence du plaisir. Enfin, nous avons rendu compte de la dynamique entre l'*annulation* et le *contrôle* de projets pour des raisons de compétences techniques ou d'absence de débouchés potentiels (dans une perspective de commercialisation du jeu). Dans ce dernier cas, les résultats de l'éprouver renvoient l'improvisation vers des difficultés à résoudre des problèmes et à planifier la commercialisation.

³¹⁵ Notons que cet enchaînement dans le temps est observable dans le cas du jeu vidéo professionnel, dans lequel les *game jams* peuvent servir à faire émerger de nouvelles idées sans avoir à se soucier de la faisabilité du projet. Les jeux créés peuvent ensuite servir d'appui à la planification d'une œuvre réalisée de manière contrôlée. Mais l'inverse s'observe aussi. Ainsi, Hector se plaint de l'attitude de son directeur qui souhaite commercialiser un prototype improvisé pour les besoins d'une démonstration technique, alors même que lui souhaiterait pouvoir reprendre le projet à zéro pour le produire de manière plus « propre ».

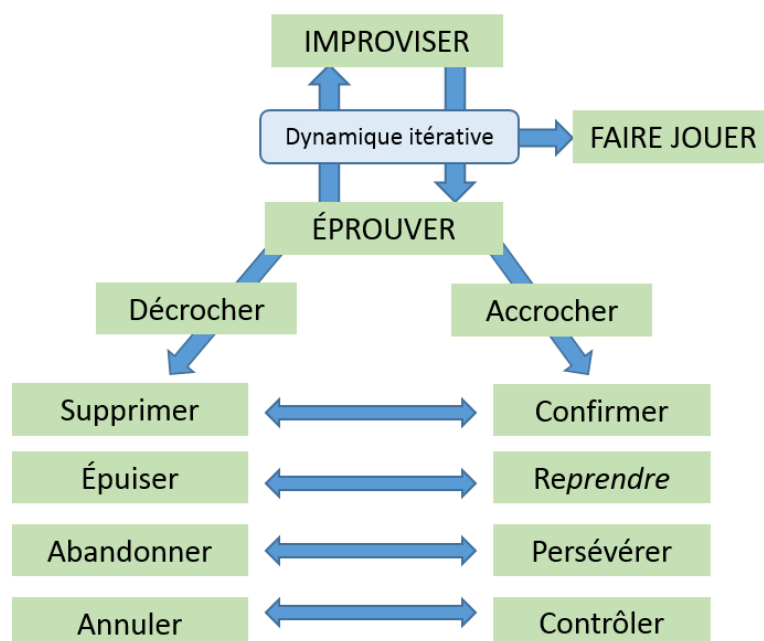


Figure 69 : Schématisation des dynamiques liées à *éprouver*.

Dans la section suivante, nous allons maintenant nous interroger sur les modalités de la diffusion des œuvres improvisées par les amateurs. En effet, que les œuvres d'amateurs soient déclarées terminées, abandonnées, annulées ou au contraire toujours en cours de création, elles sont régulièrement diffusées à de futurs joueurs. L'amateurisme, parce qu'il débouche sur un *faire jouer* à des jeux improvisés et en cours d'improvisation, est le lieu de régimes particuliers de diffusion et de réception des œuvres.

4. Improviser et faire jouer : des œuvres à *prendre* ou à *lisser*

Dans ce chapitre, nous avons montré en quoi l'improvisation est un processus central dans le vécu de nos informateurs. Nous nous interrogerons à présent sur le ou les statuts particuliers que les amateurs donnent à leurs œuvres (au moins en partie) improvisées : comment circulent-elles dans et en dehors des communautés de créateurs ? S'adressent-elles à des publics particuliers et selon des modalités originales ? Cette perspective nous permettra de rendre intelligible l'expérience des praticiens sur le plan du partage de leurs créations. D'abord, nous l'avons vu, l'improvisation demande que l'amateur se fasse premier joueur de sa propre œuvre. Nous verrons qu'en conséquence, l'improvisation s'adresse avant tout à des pairs créateurs – capables de saisir les subtilités de l'usage d'instruments de jeux en particulier – et amateurs – en mesure d'envisager des éléments de jeux comme autant de prises sur le goût de leur auteur. Nous montrerons ensuite en quoi les acteurs arrivent à rendre accessible leur création à un public de non-initiés et comment, parfois, ils arrivent à ménager deux adresses (une aux pairs et l'autre à un public) au sein d'une même œuvre.

4.1 « D mos », « versions » et « jeux termin s » : faire jouer les pairs

4.1.1 La circulation des jeux vid o amateur

Avant d'en venir   l'analyse du v cu de nos informateurs concernant le partage du r sultat de leurs improvisations, il nous faut d'abord exposer comment les jeux vid o amateur circulent au sein ou en dehors des communaut s de pratiques. Au sein des trois sites communautaires que nous avons le plus observ s au cours de cette  tude, toutes op rent une distinction entre les jeux en cours de r alisation et ceux qui sont finalis s.




Vos jeux et projets				
	Description	Sujets	Messages	Dernier message
	Jeux termin�s Ultime stade de l'�volution d'un projet: il est achev� et pr�t � �tre jou�.	434	16316	30/01/2020 � 21:25:31 Seb Luca ➡
	Projets avanc�s Commentez ici ces projets � la pr�sentation claire et compl�te.	368	30512	02/02/2020 � 12:19:23 Ephy ➡
	Nouveaux projets Venez pr�senter vos projets � la communaut� ici!	395	34744	01/02/2020 � 19:03:06 Subotai ➡

Figure 70 : capture d' cran du forum de RPG-Maker.fr, r alis e le 2 f vrier 2020.

Le site RPG-Maker.fr classe les discussions selon trois cat gories, selon qu'ils concernent des jeux vid o « nouveaux », « avanc s » ou « termin s ». La communaut  Zelda Solarus distingue quant   elle les jeux vid o abandonn s (repris dans une rubrique « archives »), les « d buts de projets » et les « projets avanc s et termin s ». Enfin, sur le site construct-french.fr sont r pertori s les jeux vid o « en cours de conception » et « les jeux de la communaut  ». Le sous-titre de cette derni re cat gorie est plein de promesses, puisque les participants peuvent y lire « pr sentez vos jeux finalis s qui pourront appara tre sur le site ».

Au-del  de ces trois sites, ce type de distinction entre les jeux « en cours » de conception et ceux qui sont d clar s comme « finalis s » ou « termin s » semble  tre une constante sur ce type de communaut s de pratiques. Un exemple d'organisation, particuli rement int ressant sur le plan de la hi rarchisation des diff rents types de jeux vid o, peut  tre observ  sur le forum francophone d di    *Adventure Game Studio*, o  la section « Les jeux » est divis e en quatre sous-cat gories.

LES JEUX		Sujets	Messages	Derniers Messages
	JEUX TERMINES Pour parler des jeux développés sous AGS.	90	1478	Un nouveau jeu.... Mar 21 Jan 2020 - 14:53 monsieuroux →
	Les jeux en préparation Pour présenter vos jeux en cours de développement. Jeu collaboratif - MAGS 2015, Archives	305	11644	Suli Fallen Harm... Sam 14 Déc 2019 - 11:44 CookiewooD →
	Soluces et walkthroughs Bloqué dans un jeu ? Ce forum est fait pour vous ! Si aucune soluce du jeu sur lequel vous bloquez n'est publiée, n'hésitez pas à demander de l'aide ici.	15	50	Un let's Play Dé... Jeu 10 Jan 2019 - 8:47 Shai-la →
	Les jeux vidéo en général Pour parler des jeux faits avec d'autres logiciels, ou des jeux vidéo du commerce.	270	4875	[Jeu] De quel je... Sam 25 Jan 2020 - 12:42 Atavismus →

Figure 71 : Capture d'écran du forum adventuregamestudio.1fr1.net, réalisée le 30 janvier 2020.

Dans la section « Les jeux en préparation », l'on peut retrouver une série des « sujets », des fils de discussion – chacun d'eux étant dédié à un jeu vidéo en particulier. Par exemple, on peut y lire ce message de CookiewooD, qui annonce la sortie d'une démo de son jeu en cours de développement³¹⁶ :

Ça fait un moment que je travaille avec deux amies sur notre tout premier projet de point and click. Vous m'avez d'ailleurs souvent aidé, surtout au tout début de l'aventure, toujours avec patience et gentillesse et pour ça je vous remercie énormément ! Je partais vraiment de zéro...^^
Aujourd'hui les choses s'accélèrent un peu, nous sortons notre démo gratuite sur itch.io => <https://coutalgames.itch.io/suli-fallen-harmony>
N'hésitez pas à aller jeter un œil et à laisser un petit commentaire, qu'il soit positif ou négatif. Les critiques négatives nous aident aussi :D
En attendant, voici quelques images pour vous mettre l'eau à la bouche... (CookiewooD)³¹⁷

Le terme de « démo », comme son nom l'indique, a pour objectif de faire la « démonstration » du contenu que le jeu vidéo final sera en mesure de proposer. Dans la continuité de cette logique, l'auteur expose quelques images pour « mettre l'eau à la bouche » de ses futurs joueurs. Au cours de son message, CookiewooD s'adresse explicitement à des pairs : « vous m'avez souvent aidé » fait référence à des échanges antérieurs quant à la résolution de problèmes techniques et d'autres types de conseils éventuels. « Notre tout premier projet » et « je partais vraiment de zéro » signifient que la création de ce jeu est l'aboutissement d'un processus d'apprentissage. Et enfin, dans ce contexte, « les critiques négatives nous aident aussi » constitue un appel à de nouveaux conseils adressé aux pairs.

On retrouve le même type d'adresse dans la section reprenant les « Jeux terminés », notamment dans ce message de thedocsagage :

³¹⁶ Nous reproduisons dans cette section différents messages publiés sur les forums. Ceux-ci ne sont pas corrigés sur le plan de la langue.

³¹⁷ « Suli Fallen Harmony », *Adventure Game Studio Fr*, URL : <http://adventuregamestudio.1fr1.net/t3013-suli-fallen-harmony#>, consulté le 30 janvier 2020.

Bon je viens enfin de finir mon premier jeu. Il reste sans doute pleins de petites choses à régler (fautes d'orthographe etc ...) mais je ne pouvais plus résister, il fallait que je le mette en ligne pour voir ce que vous en pensiez. Quelques explications : il s'agit d'un petit projet dans lequel je m'étais lancé pour commencer à tâter de la programmation. J'ai utilisé des graphismes récupérés sur d'autres jeux (j'ai fait quelques toutes petites choses quand même) pour me consacrer essentiellement au script, donc le GUI [*Game User Interface*] n'est pas vraiment travaillé, le scénario a été inventé pratiquement au fur et à mesure... Cela dit je ne regrette pas d'avoir fait ce choix car j'ai une plus grande connaissance des problèmes qui peuvent se poser dans la conception d'un jeu et cela me sera utile pour la suite. J'encourage d'ailleurs ceux qui hésiteraient encore à se mettre au script, je suis très loin d'être un expert mais ce n'est pas insurmontable, loin de là, il suffit juste d'être un peu logique et puis ici on trouve de l'aide. Je remercie d'ailleurs tout ceux qui m'ont filé quelques tuyaux³¹⁸. (thedocsage)

Les premières lignes de ce message rejoignent nos observations précédentes (cf. 3.2) concernant le caractère problématique de la désignation d'une création comme étant finalisée ou terminée : le participant au forum explique avoir fini son premier jeu, mais laisse entendre qu'une nouvelle version peaufinera quelques « petites choses ». Nous voyons dans la suite des explications une forme de clarification sur le caractère improvisé du jeu présenté : celui-ci a été fait pour apprendre la programmation, certains éléments n'ont pas été particulièrement travaillés et surtout le scénario a été inventé « au fur et à mesure ». L'auteur s'adresse ensuite directement aux pairs qui rencontreraient des difficultés techniques (spécifiquement sur le système de script du logiciel) et fait référence à la communauté comme lieu de résolution de problèmes (« ici on trouve de l'aide », « quelques tuyaux »).

La rubrique « soluce et walkthroughs » invite les visiteurs du forum à poser des questions sur des jeux de la communauté. Il s'agit spécifiquement de questions de joueurs : les utilisateurs du forum peuvent y demander de l'aide dans leur parcours des œuvres publiées sur le forum. Ainsi, par exemple, Creamy interpelle l'auteur d'un jeu, qui lui répond ensuite :

Bravo à Aduca pour ce premier jeu. Les graphismes sont pas mal du tout et je n'ai pas rencontré de bug. L'ambiance est sympa mais je suis bloqué au premier chapitre. Je ne parviens pas à trouver le donut manquant. Pas moyen d'en fabriquer un avec la pâte à modeler³¹⁹. (Creamy)

Merci Creamy, ça fait plaisir de voir qu'on puisse s'amuser ou en tout cas, se divertir un peu avec un jeu fait maison :) Il y a bien des bugs minimes par ci par là mais je t'annonce qu'une version du jeu avec AGS 3.4 a été entièrement refaite avec un maximum de bugs corrigés. Des ciseaux peuvent être utiles pour ta pâte à modeler. (Aduca)

Creamy donne d'abord une appréciation globale sur le sujet. Elle intègre à celle-ci le constat de ne pas avoir « rencontré de bug », ce qui est à la fois un compliment et une manière de se signaler

³¹⁸ « Un nouveau jeu.... fini », *Adventure Game Studio Fr*, URL : <http://adventuregamestudio.1fr1.net/t1621-un-nouveau-jeu-fini>, consulté le 30 janvier 2020.

³¹⁹ « Mad Day (Aduca) », *Adventure Game Studio Fr*, URL : <http://adventuregamestudio.1fr1.net/t2839-mad-day-aduca>, consulté le 30 janvier 2020.

comme un pair créateur capable de reconnaître de telles erreurs de programmation. À ce sujet, l’auteur du jeu répond par l’annonce d’une nouvelle version expurgée des bugs. Par ailleurs, Creamy ayant expliqué sa difficulté à progresser dans le jeu, Aduca lui donne non pas la solution mais un indice pour évoluer. Ce type d’échanges nous est aussi rapporté par nos informateurs, comme lorsqu’Adrien explique que « les gens qui sont bloqués dans le jeu [...] demandent de l’aide » sur son forum de discussion³²⁰.

Enfin, la dernière section du forum propose de se consacrer cette fois aux « jeux vidéo en général ». Le sous-titre détaille qu’il pourra s’agir des œuvres développées avec d’autres logiciels et aux « jeux du commerce ». On y retrouve alors principalement des discussions concernant des jeux vidéo commerciaux :

Alors que j’avais été déçu par la tournure que prenait Pendulo Studio, le studio à l’origine de la série Runaway ainsi que de The Next BIG Thing, j’ai eu l’envie de me renseigner sur ce qu’ils devenaient. Eh bien ça tombe bien, ils s’apprêtent à sortir un jeu d’enquête adapté de la bande dessinée Blacksad, ce qui ne sera pas sans manquer de rappeler aux AGSiens le bon souvenir de Chatterton. Bref, je sais pas ce que vous en pensez, mais ça a l’air plutôt chouette³²¹.

Les œuvres professionnelles sont elles aussi discutées sur le forum de création, où les utilisateurs échangent sur leurs goûts, leurs préférences et leurs inspirations. La dernière phrase du message est une invitation aux autres « AGSiens » (les utilisateurs de *Adventure Game Studio*) à donner leur avis sur le travail de Pendulo Studio. Contrairement aux autres rubriques, les utilisateurs y parlent de jeux en l’absence de leurs auteurs, qui ne sont pas des membres de la communauté de pratiques, mais des auteurs lointains.

Les œuvres d’amateurs circulent donc avant tout au sein de forums selon différents statuts. Il y a tout d’abord les démos, à savoir des jeux effectivement en cours de création qui seront poursuivis ou abandonnés. Il y a ensuite les jeux terminés et finalisés, ces termes qualifiant des œuvres effectivement achevées aux yeux de leurs auteurs et qui ne seront plus modifiées. Un jeu déclaré terminé peut cependant toujours être amélioré et proposé dans de nouvelles versions. La diffusion et la réception des jeux dans les communautés se font sur le mode de l’échange entre pairs et s’accompagnent de conseils et commentaires – tant sur le plan technique que sur les préférences de goûts.

³²⁰ Dans son cas, son jeu ayant attiré de nombreux néophytes, il ajoute que « beaucoup de gens demandent aussi comment faire son propre projet. De la même façon [qu’] ils demandent de l’aide sur *RPG Maker*. » Il explique d’ailleurs par cela que sa communauté soit dédiée « à la fois Zelda et à la fois création de jeux. »

³²¹ « Blacksad : Under The Skin - Un jeu d'enquête signé Pendulo », *Adventure Game Studio Fr*, URL : <http://adventuregamestudio.1fr1.net/t3011-blacksad-under-the-skin-un-jeu-d-enquete-signé-pendulo>, consulté le 30 janvier 2020.

Il arrive que les jeux amateurs circulent aussi en dehors de ces communautés. Pour reprendre un exemple cité précédemment, la créatrice Cookiewood, lorsqu'elle présente son jeu en cours de création, explique que « les choses s'accélèrent un peu, nous sortons notre démo gratuite sur itch.io ». Le site itch.io est une plateforme gratuite de diffusion de jeux vidéo, similaire sur le plan technique à Steam, mais qui semble plus populaire et accessible pour les projets d'envergure modeste. La plateforme permet aux auteurs de choisir entre la gratuité et différents modes de paiements possibles (don, achat, etc.). Sur la page web renseignée par la créatrice, le jeu est présenté en anglais et en français et, surtout, aucune référence n'est faite à l'outil de création utilisé ou au forum de discussion. L'équipe de développement s'adresse alors à un public dans un registre commun aux productions commerciales. Ainsi, le jeu est présenté en ces termes :

Suli, un jeune oiseau taquin, a besoin de vous pour l'accompagner dans son incroyable périple ! Selon une mystérieuse prophétie, l'île d'Harmony et ses habitants courent un grave danger. Visitez des lieux colorés et variés, résolvez les énigmes, anéantissez le chaos et ramenez la paix sur Harmony³²².

Plusieurs articles secondaires consultables font mention du processus de création en cours, notamment parce que l'équipe a été à la recherche de *beta testers*. Mais, encore une fois, l'adresse déployée est celle d'autrices à leur public et non celles de pairs à pairs :

L'équipe de Coutal Games est en train d'opérer les derniers réglages avant de lancer sa 3ème et avant dernière BETA TEST du jeu SULI FALLEN HARMONY. Si vous êtes disponibles entre le 1er et le 15 décembre, n'hésitez pas à nous contacter par mail sur : coutalprod@gmail.com pour vous inscrire ! Au programme : 3h à 4h de jeu (3 fois plus long que la démo) + dénicher un max de bug + rendre le formulaire après avoir terminé³²³ !

Dans la suite de cette section, nous nous intéresserons au vécu de nos informateurs quant à ces types de circulation d'œuvres : adressent-ils les jeux à leur communauté de pairs ? À un public ? Est-ce que faire jouer des semblables et des joueurs revient au même ? Et sinon, en quoi est-ce différent ?

4.1.2 Jouer aux jeux des pairs : beta tester et extraire

Les membres des communautés de pratiques sont parmi les premiers, et parfois les seuls, à jouer aux jeux de leurs pairs. Les acteurs témoignent d'une approche particulière lorsqu'ils jouent aux œuvres qui circulent sur les forums. Pour Olivier, jouer à un jeu créé par un pair *maker* revient à en réaliser un *beta test* :

³²² « Suli Fallen Harmony », *itch.io*, URL : <https://coutalgames.itch.io/rsuli-fallen-harmony>, consulté le 30 janvier 2020.

³²³ « Suli is looking for beta testers ! », *itch.io*, URL : <https://coutalgames.itch.io/suli-fallen-harmony/devlog/110347/suli-is-looking-for-beta-testers->, consulté le 30 janvier 2020.

Quand je joue à des jeux *RPG Maker*, j'ai vraiment cette tendance à me demander [...], si le jeu est mauvais, ou moyen. Je vais avoir tendance à y jouer comme je beta test un jeu et je vais commencer à noter « ah ben tiens là il y a une erreur », « là il aurait plutôt dû mettre un « attendre 180 *frames* » pour marquer [une pause], enfin voilà je suis vraiment dans un côté « comment je pourrais améliorer ce qu'il a fait ? ». Et ce qui permet aussi, en voyant les erreurs, c'est de l'apprentissage par le mauvais exemple [...] je me demande, s'il se passe pas à peu près la même chose dans mon jeu, est-ce qu'il faudrait pas que je le corrige, parce que ça risque de faire ben le même effet que là je suis en train de sentir et que j'aime pas trop. (Olivier)

Lorsqu'Olivier joue à un jeu qui a été réalisé avec le même instrument que celui qu'il utilise (*RPG Maker*), il s'en sert comme appui pour son goût et, ce faisant, pour améliorer sa propre création. Lorsqu'il « sent » quelque chose qu'il n'apprécie pas, cela le renvoie à son propre jeu et il cherche à vérifier qu'il ne contient pas les mêmes traits dépréciés. En somme, réaliser le *beta test* d'un jeu de pair est alors une manière de réaliser, par cet intermédiaire, celui de sa propre création. Ce phénomène se prolonge avec les œuvres qu'il a appréciées :

Quand c'est un jeu qu'est [...] mieux que le mien, il y a aussi un peu ce côté « comment est-ce qu'il a fait ? » Et ça, je commence toujours à jouer à un jeu, aux jeux *RPG Maker*, en me disant [...] « qu'est-ce que je peux en tirer ? » (Olivier)

Le premier questionnement qu'expose Olivier – « comment il a fait ? » explique en partie le besoin qu'ont les amateurs de se regrouper en communautés de pratiques d'un même instrument. En effet, le regard qu'il porte sur les jeux d'autres amateurs est celui d'un connaisseur de *RPG Maker* en particulier. S'il constate qu'un pair a réalisé un élément de jeu vidéo qu'il ignorait possible avec ce logiciel, cet élément devient de fait à sa portée, à condition qu'il comprenne comment le réaliser. Plus globalement, Olivier, en abordant chaque jeu de pair en se demandant ce qu'il peut en tirer, témoigne d'une façon d'y jouer particulière et résultant de sa familiarité avec l'acte créatif. Pour Olivier, l'expérience est très différente de « jouer à un jeu pro » : « j'ai moins ce côté recherche [...] d'idées, mais quand je vais tomber sur [un élément intéressant], je vais essayer. »

Norman explique, de manière assez similaire, qu'il s'intéresse à ce que d'autres ont réalisé dans « son domaine et dans une démarche de recherche » pour se perfectionner. Il ajoute à cela qu'il est parfois difficile d'avoir un regard critique sur sa propre démarche et que « à défaut », il « exploite le regard critique [sur] ce que les autres ont fait pour essayer de s'améliorer [lui-même]. » Il illustre son vécu en racontant un cas précis :

Tiens, lui il fait bien ses yeux j'aime bien, lui il fait mal ses yeux, pourquoi est-ce que j'aime pas ses yeux ? Tiens, c'est bizarre, quand deux personnages se parlent, lui, il met toujours les yeux face au... Je vais essayer de faire pareil. Quand le regard du personnage « A » va vers le personnage « B », ça donne l'impression qu'il y a quelque chose de véridique dans l'image [...] et par contre lui qui ne regarde pas vers le personnage à qui il parle a l'air détaché de la scène. (Norman)

Nombre d'échanges sur les forums de discussion relèvent d'ailleurs de ce type de questionnement et d'amélioration. Christophe explique, par exemple, qu'après avoir apprécié un

fangame de *Zelda*, il a contacté son auteur pour lui demander des conseils pour réaliser son propre jeu. En consultant des jeux d'autres amateurs, les créateurs cherchent à améliorer leur technique instrumentale (cf. 2.2) ainsi que des éléments à intégrer à leur répertoire vidéoludique personnel.

Olivier illustre sa démarche avec une récente acquisition de nouvelle compétence :

Récemment, je viens de jouer à *Love Master*, et je trouve que niveau, par exemple ce que j'en tire [...] c'est au niveau du travail sur les dialogues, il y a vraiment des attentes dans [l'affichage des] messages qui font qu'on entend le personnage dans notre tête, et c'est pas un bloc de texte qui apparaît d'un coup mais c'est parfois syllabe par syllabe et... du coup on entend le rythme de la voix et ça permet de faire passer beaucoup plus le sens d'un message. Et ça j'ai trouvé que c'était vraiment super bien travaillé et c'est quelque chose que j'essaie d'ajouter dans [mon jeu]. (Olivier)

Certaines de ces techniques instrumentales peuvent d'ailleurs devenir particulièrement instituées dans les communautés. Dans les forums dédiés à *RPG Maker*, une de ces techniques est le « mapping » :

C'est-à-dire [...] la disposition des éléments [sur le quadrillage graphique représentant le niveau de jeu], je sais que ça veut pas toujours dire ça, en 3D c'est tout à fait autre chose mais c'est le sens qu'on donne chez nous hein. Et... il y a souvent [...] des discussions sur le fait que cette maison-là elle devrait être mappée autrement là je sais pas, « regarde tes meubles, faudrait ajouter une place dans tes murs », « faut-il un mur à deux places d'épaisseur ou trois ? », etc. [...] ouais ça discute souvent autour de ça. (Émile)

Le *mapping* prend une place particulièrement importante chez les utilisateurs de *RPG Maker* puisque, comme nous l'avons vu, le logiciel demande en priorité de placer des éléments graphiques sur la carte. De plus, pour Émile, cela est dû au genre vidéoludique auquel ces communautés se dédient :

Mais dans un *RPG* le *mapping* il est aussi porteur de sens. C'est-à-dire que bon ben, on est dans un village alors le mapping sert le *gameplay* mais sert aussi le scénario, l'ambiance, etc. Et... C'est facile aussi de tomber dans des incohérences ou de tomber dans un mapping vide, et alors là un *mapping* vide ça pardonne pas, quand on a la même *tile* [tuile] de sol répétée sur la moitié de l'écran... Voilà c'est un peu difficile de rentrer dedans. [...] En 3D à mon avis la sensation de vide on la ressent beaucoup moins vite. (Émile)

Sans même avoir joué ou testé les jeux des pairs³²⁴, les participants des forums discutent régulièrement de la bonne disposition des tuiles graphiques, uniquement sur base de captures d'écrans³²⁵ : l'agencement est-il harmonieux ? Le niveau est-il compréhensible ? Comment celui-ci

³²⁴ Selon Émile, il est d'ailleurs courant de lire des plaintes d'amateurs sur le fait qu'ils jouent peu aux œuvres issues de leurs communautés. Il explique ce phénomène par le fait que jouer à un jeu amateur représente une « prise de risque » plus grande qu'en jouant à jeu commercial : « Et je peux le comprendre, parce que quand on a envie de s'amuser on va peut-être tester un jeu pro auquel on a envie de jouer et qui ne constitue pas une prise de risque. » (Émile) Il confirme donc une distinction de fonction : tester des jeux de pairs sert avant tout à apprendre d'un autre instrumentiste et les jeux professionnels restent privilégiés pour jouer.

³²⁵ Pour illustration, citons cet extrait d'un échange en ligne : « Attention en mappant : tu as l'arbre qui est placé de manière assez ambiguë puisqu'il rejoint la boutique, dans la rue. Je sais pas si ça l'a fait à d'autres mais mon cerveau buggait et pensait que le truc était en haut de l'arbre. » - Source : « Projet Plague doctor (titre de

peut-il être amélioré ? De nombreuses conversations sont le lieu de diffusion de plusieurs captures d'écrans d'un même niveau au fur et à mesure de l'évolution de celui-ci.

4.1.3 *Faire jouer les pairs : démontrer, évoquer et donner à prendre*

Nous l'avons évoqué plus haut, les jeux vidéo amateur circulent selon différents statuts, dont les jeux finalisés et les démos. Dans ce dernier cas, le terme, est construit sur l'idée de « démontrer ». De quoi les amateurs, lorsqu'ils s'adressent à des pairs, font-ils la démonstration ? Nous distinguerons deux éléments à ce sujet. D'abord, les amateurs font la démonstration de leur technique instrumentale : ils cherchent à « mettre l'eau à la bouche » comme cela a été dit plus haut. S'adressant à d'autres usagers du même instrument, ils cherchent à montrer leur maîtrise des codes et la qualité de leur réalisation. Ensuite, les amateurs n'étant pas encore en mesure de présenter un jeu qui offre une expérience qui leur semble aboutie cherchent à faire la démonstration de ce que leur idée de jeu « pourrait donner ». C'est ce qui explique, pour Michèle, cette tendance observée en ligne, qui consiste à présenter un projet rapidement sous forme graphique (avec des *artworks* et des captures d'écran) – alors même que celui-ci n'est pas forcément encore programmé.

On fait tout ce qu'est visuel, on commence à le faire [...] les premières semaines. Ça devrait pas être le cas d'ailleurs techniquement mais bon [rires]. [...] Ben oui, normalement on doit vraiment structurer le projet, donc au tout début, il doit rien avoir de graphique mais... C'est une mauvaise tendance qu'on a tous je pense, c'est de vouloir faire un truc tout beau, de voir ce que ça pourrait donner. (Michèle)

Une démo permet de voir – et de donner à voir – ce que le jeu réalisé « pourrait donner ». Pour Norman, les démos prises pour elles-mêmes sont d'ailleurs nécessairement « insipides » car « il y a des tas de choses [...] qui ne marchent pas », au sens où les effets à faire advenir sont forcément frustrés. Il prend son jeu vidéo de plates-formes comme exemple :

Un des éléments qu'est intéressant dans un jeu comme ça, c'est de chercher les endroits cachés. [...] Un one up, des morceaux de one up... une carte pour pouvoir aller dans un monde caché. Si tu te dis que c'est une démo, la carte pour le monde caché, ne sert à rien, ça ne sert à rien d'aller la chercher, elle n'est pas intéressante, c'est équivalent à un truc qui fait « bing » quand tu le touches c'est tout. [...] Les one up, ne sont pas intéressants, de toute façon t'as que deux niveaux. [...] Tout ça n'a aucune saveur, au moment où tu gagnes un one up dans une démo de trois niveaux, t'as pas l'impression que c'est intéressant, même de les chercher. (Norman)

Le témoignage de Norman met en avant le statut particulier des éléments de jeux intégrés dans une version de démonstration : chaque élément appelle à des contenus qui ne sont pas encore disponibles (ni, généralement, réalisés). C'est ce qu'on appellera « évoquer » des éléments qui

travail) », *Oniromancie*, URL : <http://www.rpg-maker.fr/index.php?page=forum&id=28079>, consulté le 30 janvier 2020.

potentiellement pourraient être ajoutés dans une prochaine version du jeu – des formes d’embrayeurs qui, dans une certaine mesure, tournent à vide. Démontrer et évoquer sont deux processus particuliers de l’adresse entre pairs, mais c’est surtout un troisième processus qui va nous intéresser particulièrement dans le cadre de notre perspective sur le goût. Il nous faut pour cela effectuer un bref retour sur l’acte de dégustation.

Lors du chapitre précédent, par effet de présentation – parce que nous nous sommes focalisé sur ce que les amateurs aimaient – nous avons pu laisser entendre que *goûter* revenait à *se faire plaisir*, désignant ainsi un acte qui produit une forme d’adhésion béate. En réalité, comme nous l’avons dit à la suite de Hennion, les effets de goûts sont toujours incertains. Nous devons donc préciser qu’il n’y a satisfaction et plaisir que parce qu’il peut y avoir insatisfaction et déplaisir. Goûter est en effet une activité qui consiste non (uniquement) à se faire *plaisir* mais plus globalement à se faire *sentir* : elle implique de déterminer, par le corps-à-corps avec l’objet, ce qui plaît mais aussi ce qui déplaît. Cette dimension de la pratique apparaît dans le lien que nos informateurs établissent entre leurs créations et les jeux auxquels ils ont joué.

Aussi les amateurs ne manquent-ils pas de se montrer très régulièrement critiques par rapport aux œuvres qu’ils ont bien aimées, si une fonctionnalité n’a pas été assez exploitée à leur goût. Émile met ainsi en relation son plaisir d’écriture de dialogue dans son œuvre et son déplaisir expérimenté en jeu :

Ce que j’adore c’est quand les compagnons dans le groupe se détestent, s’engueulent et qu’il faut prendre position. Euh ça, ça m’éclate bien et c’est quelque chose je trouve qui manque dans certains jeux, je pense par exemple à Final Fantasy 13 il y avait quelque chose à faire de merveilleux avec les, enfin les persos du groupe peuvent pas se piffer et ils finissent pas tous devenir potes, ça m’a déprimé [rires]. [...] Au contraire voilà, dans mon jeu, j’aime bien mettre en place, voilà, des disputes, qui peuvent parfois être assez graves. (Émile)

La logique est la même dans le témoignage de Lucien, qui explique qu’il a forgé son goût pour les jeux de rôle et que cela lui a permis de reconnaître les défauts les plus habituels des jeux auxquels il joue :

Par exemple, quand je joue à un jeu tel que *Dragon Quest 9*, je suis déçu par plusieurs points comme le scénario, le manque de stratégie contre les boss, l’inutilité immédiate des régions laissées derrière nous... Tout ça, j’essaye de l’éviter dans mon projet. Je peaufine mon scénario pour qu’il soit bien présent, bien spatialisé, un peu surprenant, j’intègre des puzzle boss, je prépare des situations d’interactions dans les premiers lieux du jeu mais qui ne seront pertinentes que plus tard... (Lucien)

Le processus de *goûter*, au sens de *se faire sentir*, doit donc être entendu en interaction avec le processus de *discriminer* : les amateurs, en apprenant à prendre les objets et à se connaître à leur contact, ont identifié des sources de plaisir et de déplaisir. Notons que les goûts n’ont pas besoin d’être

définitifs : au contraire, ils évoluent. Ils se stabilisent un certain temps, et l'amateur peut, à ce moment-là, les reconnaître comme étant les siens, comme des goûts propres à soi.

Dans les chapitres précédents, nous avons écarté les goûts dits « constitués » puisque notre analyse concernait l'acte de goûter en lui-même. Les goûts « que l'on a » sont généralement étudiés sous l'angle de la sociologie critique, qui cherche à déterminer les prédispositions sociologiques qui leur sont associées, ce qui ne relève pas de notre démarche. Cependant, maintenant que nous avons précisé les modalités de la dégustation passant par la création de jeux vidéo, nous devons considérer qu'un des résultats de la pratique du goût des amateurs (en jouant et en créant) est de discriminer ce qui leur plaît et ce qui ne leur plaît pas. Toujours de manière précaire, ils cherchent à déterminer et à constituer quels sont « leurs goûts », ceux qu'ils ont. Étant intégrés à leur répertoire d'improvisation, leurs goûts constitués passent dans leurs propres créations. En cela, les amateurs donnent à jouer des œuvres qu'ils ressentent comme étant particulièrement personnelles.

Par exemple, au cours de notre entretien, nous remarquons que Francis parle d'un de ses projets comme étant le plus « personnel » entrepris jusqu'ici. Lorsque nous lui demandons le sens que ce terme recouvre, il ne peut que décrire son jeu et affirmer ses préférences pour certaines de ses particularités :

L'artistique en fait. L'univers ... aussi le *gameplay*. C'est un jeu à la *Flashback*, *Another World*, *Prince of Persia*. C'est un *side scroller* mais c'est un jeu d'aventure. T'as pas un saut, tu sautes pas sur tes ennemis et t'as un certain réalisme dans les combats. Ça le rend très différent d'un Mario par exemple. Et j'ai toujours aimé ces jeux-là quoi, quand j'étais petit c'était les jeux, *Flashback* j'ai toujours été fasciné par ce jeu-là quand j'étais gosse. Si je devais, je pense que si je devais définir un genre qui se rapproche plus de ce que j'aime faire en tant qu'artiste ce serait celui-là. C'est pour ça que je l'estime comme personnel, que je le définis comme personnel.
(Francis)

L'amateur s'identifie à des éléments de jeu qu'il a appréciés en particulier – notamment le fait de contrôler un avatar qui ne saute pas. Ce goût est lié à une adhésion à des œuvres particulières (*Another World*, etc.) et à un rejet d'autres (*Mario*). Ce qui est intéressant, dans notre perspective, c'est que cela suffise, pour lui, à expliquer en quoi ce projet est personnel. Il n'y a pas besoin que le jeu relève d'une vision d'auteur particulière sur le monde, ni qu'elle témoigne d'éléments issus de sa vie privée : l'expression de ses goûts, de ses attachements constitués, suffit.

À cet égard, les créations d'amateurs constituent des « photographies sédimentées » de leurs goûts. Nous reprenons l'expression à Hennion, qui l'emploie alors qu'il analyse le système de rangement d'un amateur de musique :

Désormais, il met en bas à droite les enregistrements qu'il vient d'écouter, et il laisse peu à peu remonter ses disques à l'intérieur de sa bibliothèque, en fonction des faveurs plus ou moins récentes qu'ils ont reçues. [...] Et, surtout, sa discothèque se transforme peu à peu en une photographie sédimentée de ses goûts. L'espace physique de sa bibliothèque est devenu la trace de l'histoire personnelle de l'amateur. (Hennion 2009 : en ligne)

Hennion voit dans cette discothèque la photographie sédimentée des goûts de l'amateur de musique, qui y classe ses préférences au fur et à mesure de ses écoutes. Nous proposons d'utiliser cette expression pour comprendre en quoi les jeux vidéo créés par des amateurs sont à leur tour devenus « la trace de l'histoire personnelle de l'amateur ». Chaque jeu créé vient faire référence non seulement à une série d'éléments appréciés et dépréciés dans l'absolu, mais à une histoire implicite et personnelle de ces jugements de goût. Pour le dire autrement, la prise n'existe jamais sans sujet prenant et qui vit chaque prise comme une étape de son histoire d'amateur. Ses productions s'inscrivent dans cette histoire personnelle, chaque création en constitue un fragment.

Une fois ceci précisé, revenons-en à la question de la circulation des œuvres amateurs : lorsque ces photographies sédimentées circulent, elles doivent alors être comprises en tant que telles. Lorsque Adrien s'adresse à des amateurs de *Zelda*, il ne dit pas autre chose :

La plupart des gens qui vont vouloir y jouer, c'est parce qu'ils ont déjà joué aux *Zelda* anciens, plus officiels. Du coup, ben on se permet de faire des énigmes plus tordues et encore plus exagérées [rire]. (Adrien)

Être un amateur de *Zelda*, c'est avoir une histoire personnelle d'amateur constituée de discriminations envers cette franchise et pouvoir formuler des préférences. En l'occurrence, Adrien apprécie les énigmes et accorde très peu d'importance aux autres dimensions du jeu. De fait, pour que son jeu trouve un écho chez son futur joueur, il ne peut l'adresser qu'à des pairs amateurs de *Zelda* avec une histoire personnelle ayant débouché sur des goûts constitués semblables. La photographie sédimentée de ses goûts s'adresse à des regards expérimentés et familiers des mêmes dégustations.

Il s'agit bien d'être *familier* des expériences gustatives en question (qu'elles prennent place en situation de jeu ou en création) et non d'avoir un vécu *identique*, sous peine de voir le caractère personnel de l'expérience se fondre dans un commun perçu comme fade. À cet égard, lorsque Émile rapporte le conflit communautaire dont nous avons déjà parlé (cf. chapitre quatre) opposant l'opportunité d'utiliser des ressources graphiques issues de *RPG Maker* à la recherche d'originalité, il invoque le besoin de développer des jeux exprimant une certaine « personnalité » :

Ça fait bien sept, huit ans qu'on a... des jeux qui se ressemblent, qui sont quasiment interchangeables parce qu'ils ont quasiment les mêmes ressources graphiques et donc évidemment, il y en a qu'en ont assez. Notamment les gens qu'étaient là avant et qu'ont bien vu qu'à l'époque, alors c'est vrai que repiquer des ressources de jeux, on pourrait se dire « bon c'est pas hein idéal non plus, même d'un point de vue éthique ». Mais toujours est-il que les gens se les approprient. Il y avait après des modifications, on change un peu les couleurs, etc. Il y avait des jeux qu'avaient une certaine patte, maintenant ça se retrouve presque plus. (Émile)

Les jeux critiqués le sont sur le plan d'un « manque de personnalité » de la part des pairs créateurs et supposément joueurs des jeux incriminés³²⁶. En ce sens, la recherche de jeux au caractère personnel est sans doute le critère de jugement le plus propre au jeu vidéo amateur. En effet, les créateurs ayant des moyens techniques limités, ils s'attachent peu aux prouesses techniques (bien que le fait qu'un jeu soit tout à fait fonctionnel soit apprécié). L'originalité ne constitue pas non plus une fin en soi : l'utilisation de langage-prises de haut niveau étant commune, il est courant d'employer les mêmes fonctionnalités ludiques. Il est en réalité plus important que l'œuvre laisse percevoir qu'elle est le fruit d'une personne, d'un amateur, d'un pair, et qu'elle donne à prendre un vécu vidéoludique familier mais singulier (le principal reproche fait par Émile étant que les jeux aient l'air « interchangeable »). Les œuvres produites peuvent ainsi être abordées comme des photographies sédimentées, comme les traces d'une pratique du *discriminer*, qui constitue ce qu'il y a de plus personnel dans le rapport à l'objet de la passion.

4.1.4 Un cas particulier : la création communautaire

Pour terminer la compréhension de la circulation des jeux vidéo de pair à pair, nous mentionnons rapidement le cas de pratiques communautaires. À côté de leur activité de création solitaire, qu'ils vivent comme étant le cœur de leur pratique, nos informateurs rapportent deux types de créations secondaires et fortement liées à leur inscription dans une communauté. Il y a d'abord la participation à des *game jams* – un type d'évènement à durée limitée. Il se trouve des *game jams* organisées par tout type d'association ou institutions mais celles qui nous intéressent ici sont le fait de communautés de pratiques. Le principe est alors de créer un prototype de jeu vidéo (seul ou à plusieurs) et ensuite de le soumettre à l'appréciation de ses pairs.

Le deuxième type de pratique consiste en des créations communautaires non limitées dans le temps, mais liées à un autre type de contrainte : une thématique, ou un mode de création particulier (par exemple, la réalisation d'un cadavre exquis). Cette pratique a été instituée, spécifiquement, dans le cas des communautés francophones de *RPG Maker*, sous le terme de *multimaker*.

Baptiste explique que ce type d'évènement relève de critères d'appréciation et de satisfaction qui sont, pour lui, très différents de son activité habituelle et solitaire. Effectivement, s'il éprouve habituellement des difficultés à travailler sur le long terme avec d'autres créateurs parce qu'il ne se sent pas à l'aise avec la hiérarchie, la question lui apparaît sous un nouveau jour dans ce cadre particulier :

³²⁶ Comme nous l'avons précédemment montré, la discussion qui porte ici sur les ressources graphiques peut s'étendre aux mécaniques ludiques, à la maîtrise de niveaux de langage-prise, etc.

À la fin, même si tu te dis « ah ce décor-là il est moche » tu t'en fous le jeu il dure dix minutes [et] c'était super cool de travailler avec d'autres gens. C'est aussi, c'est presque plus pour l'échange avec d'autres gens que tu fais ça quoi, que pour le résultat [...] le but c'est de faire des mini-jeux juste pour s'amuser, plus nous que pour autre chose. (Baptiste)

Ce qui compte dans ce cas, c'est « l'échange » : la possibilité d'interagir avec des pairs et de réaliser ensemble un projet que l'on sait limité dans le temps ou dans ses ambitions. Ainsi, Baptiste raconte, à propos d'une participation à une « nuit du *making* », qu'il s'agissait d'un jeu « très improvisé et rigolo », dont il n'est pas « le plus fier ». En réalité, le jugement sur le jeu produit est secondaire, l'important étant de passer un bon moment et de « s'amuser [entre] nous ». Ce « nous » a toute son importance : l'objectif est de s'amuser en tant que collectifs de créateurs, et d'échanger entre pairs³²⁷.

4.2 Faire jouer la famille : offrir et communiquer

Certains jeux de nos informateurs ne s'adressent pas à des pairs issus de leurs communautés de pratiques, mais à des proches : des amis, ou des membres de la famille. Nous avons par exemple déjà évoqué le cas de Baptiste, qui a découvert *RPG Maker* par le biais d'un jeu offert par un ami, à la fin duquel s'affichait « bon anniversaire Baptiste ! ». Un autre informateur³²⁸ nous a rapporté avoir créé un petit jeu vidéo « se terminant en trois minutes » à destination de sa compagne, à l'occasion de la Saint-Valentin. Ugo, alors qu'il était encore en études secondaires, avait quant à lui créé un niveau particulier sur *Unreal Tournament* :

J'avais voulu faire mon anniversaire dans un cybercafé... Avec des potes et... Et ça serait sur *Unreal Tournament*. Et la surprise que j'avais fait avec les copains, c'est qu'en gros, le niveau [...] c'était notre lycée. Et donc j'avais refait le lycée, et on pouvait s'entretuer dans le lycée, et dire : « [...] ah la vache, je suis dans la salle de musique ! ». (Ugo)

On trouve de plus, dans les médias généralistes, quelques cas rapportés de demandes en mariage réalisées à l'aide de jeux vidéo. Ainsi, *Numerama*³²⁹ signale une vidéo diffusée sur *Youtube*³³⁰ par un créateur amateur, dans laquelle on peut voir une jeune femme à qui le compagnon demande de jouer à un jeu vidéo sur son ordinateur. Celle-ci découvre alors une œuvre qui reprend toute une

³²⁷ Pour Olivier, ce type de projet représente un « bon défouloir » qui « sont créés par des makers lassés de ne pas avoir l'impression d'avancer sur leur gros projet. On retrouve ça dans les jeux de jams, ou même les jeux « saisonniers » (genre petit jeu créé pour Noël). Ça peut être un moyen de ne pas se prendre la tête, et en plus de faire plaisir ».

³²⁸ Lors d'une discussion informelle, hors entretien.

³²⁹ Laussen Julien, « Vidéo : Il développe un jeu vidéo pour la demander en mariage », *Numerama*, URL : <https://www.numerama.com/magazine/34387-il-developpe-un-jeu-video-pour-la-demander-en-mariage.html>, consulté le 30 janvier 2020.

³³⁰ LA Pike, « Marriage Proposal - I built her a video game », *Youtube*, URL : https://youtu.be/_YsDpQPAvxk, consulté le 30 janvier 2020.

série de références à leur histoire personnelle (que des textes surimposés à l'image viennent contextualiser à destination des spectateurs de la vidéo) : le lieu de leur rencontre, une musique qui évoque un précédent mariage dans la famille, etc. Puis apparaît enfin, après quelques minutes, la demande à proprement parler. D'autres cas similaires³³¹ ont été rapportés à l'occasion dans différentes publications³³².

Tous ces cas, nous les catégoriserons comme des « jeux vidéo de famille », en référence au « film de famille » qui a constitué une part importante du cinéma en amateur au moment de l'apparition du film léger (du type Super 8). Il est évidemment très malaisé de saisir à quel point le jeu vidéo de famille représente un phénomène social d'envergure, mais il est probable qu'il soit moins central dans les pratiques que pour le cinéma en amateur. En effet, les propriétés médiatiques du film léger (et maintenant numérique) en font un moyen simple de capter des moments de famille importants, alors que la réalisation d'un jeu vidéo reste nettement plus complexe, chronophage et, surtout, nécessite des efforts de création d'un autre type que celui de la captation d'images. C'est d'ailleurs sans doute pourquoi tous les cas que nous connaissons sont rattachés à un événement particulier : un anniversaire, un mariage, une déclaration d'amour, etc.

[...] je me rends toujours vite compte que pour que je sois satisfait du résultat, faudrait que je passe beaucoup de temps dessus même si c'est un « petit jeu » [...] j'ai souvent imaginé que si un jour je dois faire une demande en mariage à ma copine [...] je pense que j'essayerais d'intégrer le *making* à l'intérieur, mais c'est surtout parce qu'on s'est connu grâce à *RPG Maker*, donc ce serait un moyen de rappeler comment a débuté notre relation. (Olivier)

Il est à noter que, pour nos informateurs, cette pratique est finalement vécue comme anecdotique et ne relève pas forcément de la création de jeux vidéo :

³³¹ Cf. par exemple cet article de CNews : « Vidéo : il créé un jeu vidéo pour faire sa demande en mariage », *cnews*, URL : <https://www.cnews.fr/insolite/2014-01-06/video-il-cree-un-jeu-video-pour-faire-sa-demande-en-mariage-647167>, consulté le 30 janvier 2020.

Ou encore Sexy Jed Whitaker, « Little Big Planet: Love and Marriage (Engagement Proposal) », URL : <https://youtu.be/Mf2iGG9uTZY>, consulté le 30 janvier 2020.

³³² Nous relevons en ligne un cas particulier de jeu de ce type, mais mêlé à une dimension communautaire : *Quest for the cake* est un jeu qui a été créé par plusieurs membres des forums Clickteam, une entreprise de logiciels de création vidéoludique. Le jeu met en scène François (supposément François Lionet, un des fondateurs de l'entreprise) et ce dernier doit collecter des ingrédients pour réaliser le gâteau d'anniversaire de Yves (supposément Yves Lamoureux, un autre des fondateurs) tout en évitant les utilisateurs de GameMaker (un logiciel concurrent). Source : « Happy Birthday Yves!!!!!! », *clickteam community*, URL : <https://community.clickteam.com/threads/36753-Happy-Birthday-Yves!!!!!!?highlight=anniversaire>, consulté le 30 janvier 2020.

On se concentre plus sur des blagues, des références personnelles plutôt que sur les aspects importants d'un jeu vidéo. On ne va pas réfléchir au *gameplay*, aux graphismes, au *game feel*, on essaye juste de faire quelque chose de rigolo ou sympathique et le simple fait de dire « Je t'ai créé un jeu ! » l'est déjà. Dans cette situation, le fait de créer un jeu n'est qu'un support parmi tant d'autres, on pourrait imaginer la même chose sous forme de film, de bande dessinée, de récit. Du coup, le jeu n'est pas pensé comme un jeu, mais comme un « cadeau ». (Olivier)

Selon Olivier, la pensée en termes de jeu n'est pas la priorité : il s'agit d'avant tout d'offrir un cadeau rempli de petites références personnelles. De la même manière, Norman « ne considère pas [qu'il fait] un jeu » quand il crée un cadeau à l'occasion d'un anniversaire. Le fait de ne pas penser à un futur joueur type, mais à une personne en particulier est d'ailleurs, pour Olivier, la source de plaisir de ce type de création :

Ce qu'il y a de plaisant dans le concept de « créer un jeu pour quelqu'un », c'est le fait de ne pas se prendre la tête : on improvise en permanence, on n'a pas à réfléchir au regard des gens, à comment ils vont ressentir la chose, à comment adapter ses envies de créateur en fonction des envies de joueurs [...] Là, on va avoir un destinataire, qu'on connaît normalement, donc tout est moins sujet à s'imaginer trente-six choses. (Olivier)

Les jeux de famille sont donc des œuvres créées dans le but de communiquer de manière interpersonnelle, principalement pour célébrer un événement ou offrir un bricolage fait maison (« comme d'autres offrent des dessins », précise Olivier).

Au-delà des cas de tels jeux vidéo de famille, d'autres témoignages désignent parfois des références à la vie ordinaire ajoutées à leurs jeux en cours d'improvisation. Ainsi, Didier et Patrick ont comme point commun d'avoir chacun reproduit leur collège d'études secondaires à l'occasion de leur premier jeu vidéo. Adrien, quant à lui, a camouflé le titre de sa thèse de doctorat dans un de ses jeux. Dans de tels cas, les références aux fictions appréciées peuvent largement se mélanger avec des références issues de la vie ordinaire.

L'improvisation est une pratique qui, étant enchevêtrée dans le quotidien (l'humeur de l'improvisateur n'a pas à se plier aux exigences d'un cahier des charges), permet de produire des œuvres « attrape tout », dans lesquelles les informateurs peuvent intégrer tout ce qui « leur passe par la tête » ou devant les yeux. Aussi Olivier explique-t-il, par exemple, que ce mode d'organisation lui permet d'être ouvert à l'inspiration du quotidien :

Il y a un an, un et demie pour mes études, on était allé en déplacement sur une zone où en gros... C'était une ancienne carrière d'ardoise [...] c'était vraiment une espèce de paysage très très différent parce que c'était plein de petits bouts d'ardoise, il y avait plein de petits végétaux qui en étaient sortis. Ça avait vraiment une ambiance qu'était particulière. Et le fait d'avoir vu ça je m'étais dit « wouah c'est génial » et dans le mois qui suivait j'ajoutais une carrière de minéraux à une ville que j'étais en train de créer [...] alors qu'à la base c'était pas du tout ça. Donc c'est vraiment ouais le côté au jour le jour ça va vraiment me permettre de [...] laisser libre cours à mon imagination et à ce qui peut arriver. (Olivier)

Créer sans se baser exclusivement sur une intention préexistante, sur un projet restrictif, mais au contraire en étant ouvert à la surprise, à « ce qui peut arriver » et à son « imagination » a pour effet que toute une série de choses de l'ordre de l'intimité « passent » non seulement « par la tête », mais aussi dans le jeu créé. L'improvisation, finalement, permet d'exprimer des traces de son rapport intime aux choses, puis de les consulter dans un second temps et d'en prendre conscience, alimentant ainsi le rapport réflexif à la pratique.

Le cas des jeux de famille, mais aussi l'intégration de références personnelles à destination de proches dans des jeux en cours de création, montrent que le milieu amateur est capable de penser le jeu vidéo comme un média pertinent pour s'adresser d'individu à individu. C'est là sans doute la forme la plus radicale d'œuvres vidéoludiques pensées en dehors du schéma industriel du jeu vidéo et de sa production à destination d'un public de masse. En effet, là où un jeu commercial suppose une certaine forme de standardisation de la production pour la rendre attractive et compréhensible au plus grand nombre, le jeu vidéo de famille intègre des références explicites et intimes, communes au destinataire et au destinataire au sein même de l'œuvre produite.

4.3 Faire jouer un public, une adresse hors pair

Comme nous le disions précédemment, il arrive que nos informateurs diffusent simultanément ou ultérieurement leurs créations en dehors des communautés de pratiques³³³. Ils cherchent ainsi à toucher un public de joueurs et non plus des pairs créateurs. Émile raconte par exemple que plusieurs de ses connaissances en ligne ont cherché à créer un site vitrine pour les jeux créés avec *RPG Maker* :

Un site qui [...] regroupera des jeux *RPG Maker* et s'adressera aux joueurs, uniquement aux joueurs. Et donc on va présenter ça un peu comme jeuxvidéo.com pourrait le faire. [...] Il y aura pas de forum d'entraide, il y aura pas de tutos, etc., et puis on va lui trouver un bon nom de domaine qui soit bien référencé et puis ça va marcher. [...] Ça a pas marché du tout, il y a eu aucun joueur qui sont venus, il y a eu quelques *makers*. [...] C'est pas comme ça que raisonne un joueur. Enfin moi, je veux dire, en tant que joueur [...], je me dis pas « ben tiens si j'essayais les jeux sur *Unity* » ou si j'essayais des jeux faits avec *Construct* ou si j'essayais des jeux faits avec *Unreal Engine*. Je veux dire je m'en fiche avec quoi c'est fait, je veux des jeux, point. (Émile)

Émile prend son propre vécu comme exemple : en tant que joueur, il n'est pas intéressé par les outils de développement qui ont été utilisés. Pour intéresser des joueurs qui ne sont pas familiers avec le processus de création (et qui éprouveront des difficultés à comprendre ce que les auteurs cherchent à démontrer ou évoquer), nos informateurs vont devoir choisir d'expurger ou non toute

³³³ Précisons que certains amateurs ne cherchent jamais, au cours de leur trajectoire, à diffuser leurs jeux en dehors des communautés. C'est par exemple le cas de Gaspard, qui a réalisé des jeux « destinés à rester entre nous dans la communauté. »

référence à la façon dont le jeu a été fait, ainsi que celles jugées trop personnelles (notamment les blagues d'inités).

Il arrive que certaines œuvres rencontrent un public de manière accidentelle³³⁴, comme nous en avons déjà rendu compte (*cf.* chapitre quatre) avec le cas du jeu de Baptiste, qui a été traduit en quatre langues. L'on comprend alors d'autant mieux le malaise qu'il exprimait à connaître un succès inattendu : non seulement ce succès venait à l'encontre d'une création produite gratuitement, mais il se trouvait aussi régulièrement félicité pour des idées de jeux issues en réalité d'œuvres appréciées. Une fois sorti du contexte amateur, son jeu n'était plus reçu comme une photographie sédimentée de ses goûts, mais comme une œuvre d'invention et entièrement originale – ce qu'il s'est échiné à démentir auprès de son public inattendu. Dans ce cas, Baptiste n'a pas tellement eu l'occasion de décider s'il devait ou non laisser des références personnelles au sein de son jeu.

Olivier, pour sa part, a sciemment décidé de conserver des références à des amis dans le jeu qu'il adresse à un public :

Tous mes amis voulaient leur personnage et c'est comme ça que j'ai créé un personnage pour chacun, et ensuite les implémenter et dire « tiens ben lui on le trouvera à tel endroit du jeu, lui à cet endroit » et c'est comme ça que s'est construit plus ou moins le fil rouge principal. C'était comme se faire rencontrer les personnages inspirés de mes amis en fait. (Olivier)

Enfin, lorsqu'Émile a diffusé une démo à l'extérieur de sa communauté, son jeu a été jugé sur critères externes à celle-ci :

Bon j'ai sorti une démo et ça a été terrible parce que [...] j'ai corrigé que des bugs du matin au soir. Et puis forcément on, enfin, je veux dire j'ai eu beaucoup de retours négatifs par rapport à ça, « ouais il sort un jeu complètement bogué », « il l'a même pas testé », des commentaires extrêmement aigris ». (Émile).

Que ce soit sur le plan des références à leurs goûts constitués, à leurs proches et leur intimité, ou enfin concernant la présence de bugs (qui, nous l'avons vu, fait partie du régime de circulation habituel dans le milieu amateur), ces informateurs ont donc *laissé* des traces de leur processus d'improvisation dans leur création³³⁵.

³³⁴ Notons que d'autres, comme Francis, cherchent précisément à s'inscrire dans des communautés de pratiques pour se forger un premier public de pairs sur lequel s'appuyer, afin de toucher ensuite un plus grand nombre de personnes ou pour se faire repérer par un éditeur : « *Tigsource* la seule et unique raison pour laquelle j'y vais [...] c'est parce que je sais que c'est le meilleur endroit pour atteindre les gens qui sont juste autour de toi. Et il faut savoir que, parcourent *Tigsource* des gros développeurs comme *Devolver Digital* par exemple ».

³³⁵ Notons que des jeux de familles sont parfois diffusés après coup sur des communautés d'amateurs, s'inscrivant alors – à une autre échelle – dans cette dynamique de laisser. Par exemple, *SuperMigou23 partie1* (<http://www.rpg-maker.fr/index.php?page=jeux&id=660>) est un jeu qui fait directement référence à son destinataire et raconte l'histoire d'un « jeune homme aventureux amateur de westerns et de jus de tomate [qui] aimerait fêter ses 23 ans. Il devra pour cela ramasser les 23 bougies de la fiesta ! ». Par ailleurs, la fiche descriptive explique qu'il s'agit d'un « jeu fabriqué à l'origine en guise de cadeau d'anniversaire, qui contient sans doute un certain nombre de private jokes, mais [qui] reste abordable. » On retrouve le même type de description pour

Un autre processus possible consiste à *lisser* le jeu au moment de l'adresser à un public. C'est par exemple le cas de Lucien, qui publie régulièrement de nouvelles versions de son jeu en ligne, sur un forum de discussion mais qui « ne vise pas la communauté du *making* pour la version finale, toute peaufinée ». Son jeu s'adresse donc dans un premier temps aux pairs capables de passer outre les éléments non « peaufinés » et non finalisés, puis dans un deuxième temps à un public plus large « susceptible d'aimer ce genre de jeu ».

Un autre cas, bien connu de la communauté francophone *RPG Maker*, est celui de Sylvanor, créateur solitaire du jeu de rôle *Aëdemphia* depuis plus de quinze ans. Il a publié plusieurs démos du jeu, au fur et à mesure de la sortie des chapitres. En 2008 – après plusieurs années de développement – alors qu'il utilisait jusque-là un mélange d'images créées personnellement et d'autres reprises de jeux, il décide de redessiner lui-même toute une série d'images, ce qui lui a pris de très longues semaines. On peut voir dans ce dernier cas l'ambition de *lisser* sa production, d'effacer les traces de son autodidaxie, et de tenter de produire une œuvre d'un niveau homogène. Ce qui est d'ailleurs renforcé par le fait qu'il a régulièrement redessiné différentes cinématiques, qu'il remodifie l'arrangement de certaines villes, etc.

Les amateurs peuvent donc naviguer entre laisser et lisser les références personnelles. Encore une fois, il arrive qu'ils évoluent au cours de leur trajectoire. Ainsi, Olivier, qui a construit son jeu sur base des prénoms de ses amis, a depuis supprimé une partie des blagues d'initiés :

Les personnages faisant référence à des amis à moi ont perdu toutes les *private jokes* que j'avais imaginé avec eux, et je leur ai donné des histoires/caractères plus complexes (alors qu'à la base, ils étaient tous censés tourner en dérision la personne à qui ils faisaient référence) (Olivier).

Enfin, un troisième et dernier processus qualifiant l'adresse à un public consiste à dissimuler les références personnelles et les traces d'improvisation de manière à ménager deux niveaux d'adresse au sein des jeux vidéo. Didier a par exemple réalisé un jeu à propos d'un de ses amis – mais sa production est aussi disponible pour le public sur son site personnel :

[Le héros] en fait, c'est un pote. [...] En gros, c'était pour me foutre un peu de sa gueule quoi. C'est pour ça qu'il marche un peu bizarrement, qu'il a que des trucs qui marchent pas bien. [...] Et ouais, c'est quelqu'un que j'aime beaucoup quoi et c'est un espèce de cadeau un peu un peu détourné. [...] Il aime bien. [...] Le boss, ça sera sa maman. (Didier)

Lorsqu'on lui demande si le jeu lui est directement destiné, il ajoute :

parler du jeu *Noisy Valley* (<http://www.rpg-maker.fr/index.php?page=jeux&id=331>) : « A la base, il s'agissait d'un cadeau pour l'anniversaire de son frère. Mais finalement, Exaheva a décidé de diffuser son jeu, et on ne s'en plaindra pas. »

Ça me dérange pas de le montrer à d'autres personnes. Les gens comprennent pas de toute façon. [...] J'essaie [...] qu'il y ait pas trop trop de *private jokes* pour que tout le monde puisse à peu près comprendre quoi. (Didier)

Son jeu ménage deux niveaux d'adresse : l'œuvre produite s'adresse à un ami mais peut être joué par des inconnus, qui y trouveront un sens différent. Pour Olivier, cette capacité à « dissimuler » est la marque des créateurs qui maîtrisent le processus d'improvisation :

Je m'amuse, comme un débutant, à placer énormément de *private jokes* dans mon projet ! Mais comme je suis un peu plus « pro », je sais les tourner/dissimuler pour que quelqu'un qui ne la saisirait pas ne se sente pas exclu de quelque chose. Il ne remarque juste pas qu'il y a une *private joke*. Du coup ça se recoupe pas mal de comment les débutants *makent* : le quotidien influe directement sur la création. Là où j'émétrais une grosse différence, c'est que dans mon cas, j'en ai conscience, c'est volontaire d'utiliser ce quotidien et ça me permet justement d'adapter ces envies spontanées de la meilleure manière pour que ça apporte quelque chose au projet [...] Au contraire, l'impulsivité quand on débute est souvent inconsciente, on ne l'intellectualise pas. (Olivier)

Ces productions ménagent donc deux niveaux de lecture différents : l'un pour les inconnus et amateurs de jeux de rôle, l'autre pour ses proches qui se reconnaîtront et s'amuseront des situations mises en scène. Cela montre qu'il est tout à fait possible pour nos informateurs d'articuler deux niveaux d'adresse à deux publics différents. Le fait que ces jeux puissent potentiellement s'adresser à des proches ou faire cohabiter ces deux niveaux d'adresse constitue une caractéristique particulière du jeu vidéo amateur.

Les amateurs sont donc amenés à négocier entre deux pôles qui peuvent entrer en tension : soit ils décident de livrer leur jeu alors qu'il est inabouti et ainsi d'y *laisser* les traces de ce travail en cours ; soit ils peuvent *lisser* leur jeu et chercher à le standardiser, de manière à ce qu'il réponde aux attentes généralement associées à un jeu commercial – à savoir qu'il se présente comme un objet impersonnel. Une voie médiane consiste enfin à dissimuler les traces personnelles au regard des non-initiés.

4.4 Trois types d'adresses possibles du *faire jouer* en amateur

Dans cette section, nous avons établi qu'un jeu créé au cours d'un régime expérientiel marqué par l'improvisation pouvait être adressé simultanément ou séparément à des pairs créateurs, à des proches et membres de la famille ou à des publics. En fonction de cette variable, les amateurs peuvent chercher à donner prise sur leurs goûts pour le jeu vidéo et à démontrer leur technique instrumentale à des pairs ; ou bien communiquer un message personnel à délivrer à des proches – ce qui prend souvent la forme d'un cadeau ; ou encore s'adresser à un public de joueur devant lesquels il faudra, ou non, assumer les traces du processus d'improvisation.

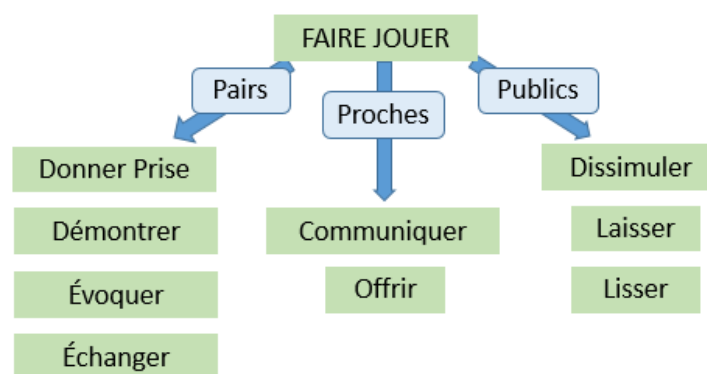


Figure 72 : Faire jouer peut s'adresser à différents types de personnes.

5. Conclusion

Les amateurs, en faisant de la création un moyen de continuer à travailler leur goût pour le jeu, en font une forme de *jeu*. Ils accordent une place centrale au plaisir de création suscité par la gestion des incertitudes qui se présentent à eux pendant la réalisation, ce qui introduit du jeu dans leur régime d'expérience. Nous l'avons vu, leur pratique passe alors nécessairement par une part d'improvisation, puisqu'ils cherchent à se faire sentir (ce qui exige une attitude ouverte à l'inattendu), qui entre en tension avec la planification, elle aussi toujours aussi en partie présente dans l'expérience créative.

Par la planification, le jeu vidéo amateur tend vers la rationalisation, la conceptualisation, la production et la professionnalisation. Par l'improvisation, il tend vers l'appréciation du moment, la liberté, la spontanéité, l'énonciation d'une partition intérieure et l'abandon à l'épreuve des sensations. Par la planification, il permet de s'adresser à un autre, que l'on aura pensé, à qui l'on acceptera de s'adapter. Par l'improvisation, il est processus de réflexivité, de mise à jour de soi. Le jeu vidéo amateur est une pratique de l'entre-deux. Qu'il abandonne toute planification et l'amateur met en péril toute possibilité de rendre sa production intelligible à autrui. Qu'il abandonne toute improvisation et il agit alors déjà en professionnel. S'il partage toute une série de processus avec l'industrie – jusqu'à, par exemple, la passion pour le média – c'est dans sa manière d'agir, ancrée dans l'improvisation, que se distingue l'amateur. C'est ce qui lui permet d'aborder son activité énonciative depuis une posture de joueur instrumentiste, en continuité avec ses premiers émois de bateleur d'incertitudes objectives et subjectives.

En outre, le jeu vidéo amateur se démarque aussi par sa pratique « à ciel ouvert », dans laquelle le geste créatif est plus ou moins laissé visible. Cela produit des œuvres qui, avant un éventuel lissage à destination d'un grand public, ne peuvent être pleinement comprises que par des personnes familières de la création. Il semble évident, au vu de la diversité des outils et des pratiques, qu'il n'existe pas *une* esthétique amateur : il y en a de toutes sortes, de toutes qualités, de tous genres.

Cependant, la création en amateur est une pratique guidée par un ensemble de logiques particulières qui, elles, laissent des traces de nature commune. Les jeux distribués montrant ou laissant percevoir leur inachèvement appellent à une pratique du jeu elle-même inaboutie, et familière du processus créatif pour saisir ce qui a voulu être partagé ou évoqué. Les amateurs développent à travers le jeu vidéo une expressivité personnelle : en improvisant et en faisant de la création un jeu, ils puisent dans leurs références, dans leur répertoire, dans leurs goûts et dans leur quotidien et réalisent des œuvres à saisir en tant que telles.

Cette expressivité est à comprendre comme relevant de l'ordinaire et non comme d'une intention artistique soulevant des questions existentielles (à l'instar de celle mise en évidence dans le travail de recherche-crédation de Genvo (2012) sur le jeu vidéo « expressif », entendu comme étant à même de proposer des choix moraux à ses futurs joueurs). Dans cette perspective, l'on peut d'ailleurs envisager le travail de certains artistes vidéoludiques dans la continuité des amateurs. Rémy Sohier ou Anna Anthropy (ainsi que les autres auteurs de *l'IGF Pirate Kart 2012* dont nous avons déjà parlé) réalisent des œuvres qui font référence à une quotidienneté ordinaire et qui se présentent comme des jeux volontairement non lissés et à l'esthétique brute, si possible réalisée « sur le vif ». Sohier, comme Anthropy, se présentent en tant qu'artistes mais ont côtoyé (ou côtoient encore) les milieux amateurs. Aussi est-il possible d'envisager leurs œuvres comme déployant une forme d'esthétisation de l'improvisation propre à la démarche amateur.

Enfin, affirmer que toute œuvre est le fruit d'une vision personnelle d'un sujet créateur n'a rien de particulièrement original. Cependant, dans le cas du jeu vidéo, le travail des amateurs tranche avec celui d'une industrie vidéoludique qui, suivant une méthode de *design* qui repose sur le détachement de soi, produit, à proprement parler, des œuvres en grande partie impersonnelles. Non seulement l'industrie s'adresse à un public de masse, mais elle standardise ses productions pour les adapter à ce public-là en particulier. Ses jeux sont lissés de toute référence personnelle : quand elles en contiennent, il s'agit alors surtout de clins d'œil explicites à un public averti³³⁶. Au contraire, le jeu vidéo amateur, laissant vivre les traces d'un soi portées par l'œuvre et produites par improvisation, ouvre la possibilité d'un jeu personnel, qui cherche à produire de la familiarité – et dont, en conséquence, la réception peut s'avérer problématique en dehors des pairs.

³³⁶ Par exemple, on peut observer le visage de John Romero dans *Doom*, une de ses créations.

CONCLUSION GÉNÉRALE

Il y a des amateurs de jeux vidéo. Des personnes pratiquent passionnément ce média et cherchent, à son contact, à produire des effets de goût. Ce processus est toujours incertain et demande d'identifier les bonnes dispositions – celles qui, dans certaines circonstances, fonctionnent. Il y a mille éléments à aimer dans un jeu vidéo : des images, des ambiances sonores, des directions artistiques, des thématiques narratives, etc. À cet égard, ce média partage de nombreux traits avec d'autres domaines. Un trait définitoire et singulier, cependant, nous est apparu : les jeux vidéo proposent de gérer des incertitudes présentées comme savoureuses. Toute incertitude ne fait pas jeu pour tout le monde. Il faut qu'il y ait une adéquation entre l'incertitude du goût et incertitude du jeu. Jouer, c'est toujours s'engager dans la gestion d'une incertitude dans l'espoir de produire des effets de goûts eux-mêmes incertains. Jouer sans goût ce n'est jamais *vraiment* jouer.

Parmi les amateurs, certains réalisent des jeux vidéo. Pour eux, la création constitue d'abord un moyen différent de produire des effets de goût. En situation de jeu, ils développent des *prises* particulières pour assurer leur plaisir – notamment en identifiant des ludèmes qui, dans les marges de leurs agencements, leur donnent à gérer des incertitudes. Ils puisent dans ce vécu de joueurs, lorsque, passant à la création, ils produisent de nouvelles unités et assemblages qu'ils espèrent prendre plaisir à goûter. Ils ne peuvent que *l'espérer* : la création étant ici pratiquée comme un moyen de dégustation, le *faire* prévaut sur la *conception* et l'activité devient alors elle-même pétrie d'incertitude. S'engageant par plaisir dans la gestion de cette dernière, la création est faite jeu : les amateurs improvisent. La pratique des acteurs est alors fondamentalement caractérisée par une dynamique itérative et demande d'alterner entre des phases durant lesquelles l'amateur *improvise* ses gestes créatifs en maniant ses instruments *de* jeu et celles où il cherche à *éprouver* sa création à l'aide d'instruments *du* jeu. D'un côté, modifiant, sélectionnant et assemblant des ludèmes, il joue *du* jeu vidéo. De l'autre, il joue *au* jeu en lisant, analysant et isolant les mêmes éléments minimaux. Il gère, par goût, deux types d'incertitude : l'incertitude de la création en tant qu'improvisateur, et celle de l'œuvre produite en tant que joueur.

L'expérience de nos informateurs débouche finalement sur des (bribes de) jeux vidéo au statut particulier : ils sont le résultat quasiment secondaire d'un processus de jeu et de dégustation, bien différents d'objets de consommation de masse dont les *designers* ont cherché à éteindre tout risque, toute incertitude, en contrôlant la chaîne de production. Lorsqu'ils *font jouer* des pairs, les amateurs donnent prise sur leurs propres goûts constitués et sur leur trajectoire. Ce n'est qu'en fin de processus que, décidant de s'adresser cette fois à un public, ils décident de la nécessité de laisser des traces de la pratique d'improvisation ou, au contraire, les lisser, voire les dissimuler.

La schématisation, processus qui a jalonné cette thèse, ne constitue pas seulement un travail de représentation graphique *a posteriori* des résultats de notre recherche. Cet outil représente aussi un appui pour penser l'expérience et particulièrement pour révéler des articulations qui ne nous étaient pas encore apparues. À l'heure de rassembler et d'articuler les différentes catégories formalisées, la schématisation nous invite à tirer de nouvelles conclusions.

Premièrement, la dynamique itérative de l'improvisation tient une place particulièrement centrale dans l'expérience des acteurs. Toute la puissance de la notion d'improvisation tient dans sa capacité à faire tenir ensemble jeu (l'improvisateur gère des incertitudes), création (il fait éclore une réalisation originale) et goût (il s'oriente en évaluant ses ressentis). Il apparaît alors d'autant plus clairement que la création en amateur est une expérience de l'instant créatif. De l'impulsivité de la pratique et de sa détermination dans l'instant dépendent les ressentis recherchés.

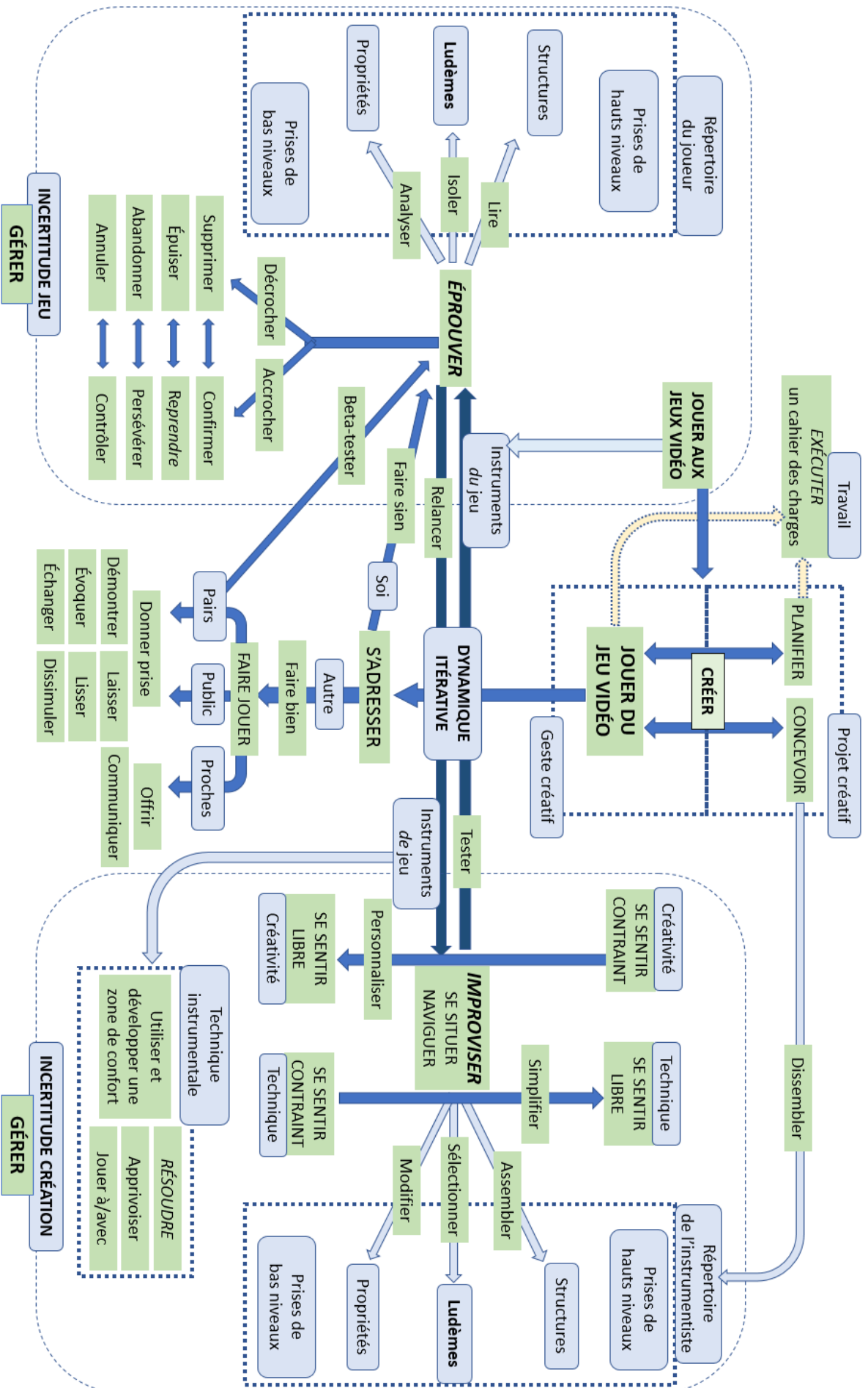
Deuxièmement, à la fin du quatrième chapitre, nous avons annoncé vouloir approfondir notre compréhension de la catégorie *jouer du* dans sa double dimension *interpréter* (poser les gestes créatifs) et *prendre* (travailler son goût). Après avoir approfondi nos recherches, cette articulation doit être revue et appelle de nouvelles précisions.

En effet, nous avons montré que la catégorie *interpréter* pouvait au moins être appréhendée, chez les amateurs, de deux manières : ils créent soit en improvisant, soit en exécutant un cahier des charges prédéfini. Ce dernier cas éloigne l'amateur de son goût et l'engage vers une voie de l'effort et du travail. Improviser, par contre, est devenue une notion centrale par sa mise en lumière de l'importance de l'instant (comme nous l'avons dit), mais aussi parce qu'elle permet de qualifier ses liens avec le jeu (*éprouver*) et l'objectif de *s'adresser*.

Ce que nous appelons *prendre* – le travail particulier du goût par la création – n'est pas mentionné explicitement dans notre schéma final : il s'est dédoublé sous deux noms différents. D'une part, nous avons rassemblé (sur la droite du schéma) et articulé l'ensemble des actes créatifs au sens strict qui permettent de développer des prises spécifiques (notamment par l'accès à une autre matérialité des ludèmes) – *improviser* représente un ensemble de façons de *prendre*. D'autre part, nous avons regroupé (sur la gauche du schéma) sous le terme *éprouver* les actes de jeu qui permettent de goûter sa propre création et de relancer ou non la phase de réalisation. *Éprouver* et *improviser* constituent à la fois les pôles de la dynamique itérative de l'improvisation et deux façons de *prendre*.

Troisièmement, la schématisation fait sens quant au rapport problématique que l'amateur entretient à la création du point de vue de l'adresse (créer *pour soi*, mais adresser sa création à un *autre*) : la dynamique itérative de l'improvisation se dresse sur la route entre *créer* et un *autre*. Le *pour soi* et la gestion dans *l'instant* ne sont pas que des moyens particuliers pour créer, ils constituent aussi des obstacles que nos informateurs essaient de dépasser tout en ménageant la prévalence du plaisir.

Figure 73 : Schématisation de l'expérience créer des jeux vidéo en amateur.



À la fin de notre intervention lors d'une journée d'étude donnée à Strasbourg le 24 novembre 2019, à propos de la création en tant que moyen de travailler son goût chez les amateurs, nous avons été interpellé sur l'applicabilité potentielle de nos résultats dans le monde professionnel :

Est-ce que vous avez comparé tout ce que vous avez dit et trouvé à une expérience de professionnels ? Parce qu'en fait, tout ce que vous démontrez, c'est aussi quelque chose qu'on éprouve lorsqu'on est professionnel et créateur de jeux vidéo.

En réalité, ce développeur indépendant exprimait son propre ressenti : il s'était reconnu dans les processus exposés et créer était pour lui un autre moyen d'aimer le jeu vidéo. Manipuler des ludèmes lui permettait de gérer et de donner à prendre des incertitudes qu'il espérait savoureuses. Comble du hasard, il s'affairait justement à la réalisation d'un jeu dont la mécanique principale reposait sur l'usage de blocs à pousser. Enfin, m'a-t-il précisé par la suite, il participait régulièrement à des *game jams*, toujours en compagnie du même comparse. Il expliquait trouver beaucoup de plaisir dans l'improvisation – qui était chez lui le fruit d'une pratique longue et riche avec le même camarade de jeu (il prolongeait alors certains résultats du chapitre six).

Sans doute bien d'autres personnes, se reconnaissant sous des étiquettes différentes de celle d'« amateur », se sentiront concernées par le modèle compréhensif développé dans cette thèse : des artistes, des professionnels, des *game designers*, des *level designers* et des indépendants vivent certainement, parfois, des expériences similaires à celles rapportées. Inversement, il est probable que d'autres, que l'on pourrait catégoriser comme amateurs (parce que ne vivant pas de leur création), relativiseront l'importance de la dimension *gustative* dans leur pratique.

Plutôt que de définir l'expérience prototypique d'une catégorie de la population strictement délimitée en termes sociographiques, nous avons mis au jour une strate du vécu de la création de jeux vidéo : celle de la production d'effets pour soi-même. Cette conclusion est, ainsi, tout aussi valable pour analyser les deux entretiens réalisés avec Michèle, bien qu'elle ait « abandonné tout projet commercial » lors du premier et « quand même envie d'en vivre » lors du deuxième. L'aspiration à devenir professionnel ou, au contraire, le désintérêt pour la sphère commerciale varient et participent à orienter la pratique par rapport aux diverses tensions conceptualisées dans cette thèse (être libre dans un métier passion ou se libérer des contraintes mercantiles, improviser ou exécuter, concevoir ou *jouer du*, etc.).

À cet égard, le plus juste serait de définir nos résultats de recherche comme relevant d'un régime d'expérience – l'*amateurisme* – et de considérer que celui-ci peut potentiellement qualifier l'expérience de création de jeux vidéo dans des milieux différents. Il y a des amateurs (les personnes catégorisées ensembles parce qu'elles ne touchent pas de revenus par leur activité) et des *amateurs*

(les personnes d'horizons divers lorsqu'elles créent des jeux vidéo dans le but de produire des effets de goût, en gérant les incertitudes des jeux et celles de la création).

La distinction amateur-professionnel est-elle, dans cette perspective, devenue totalement obsolète ? Maxime Besenval, lors de la même journée d'étude, présentait quelques résultats de son terrain sociologique au sein de studios de développement professionnels. Il y exposait notamment des formes de *management* propres à la production de jeux vidéo qui produisent une « perte de liens entre les travailleurs et le produit de leur activité » (Besenval 2019). Plusieurs processus expliquaient ce phénomène, notamment l'importance du caractère « itératif » de la création – qui prend une couleur bien différente de celle dont nous avons rendu compte : les développeurs doivent réaliser quotidiennement un certain nombre d'éléments à intégrer à leur produit, qui est ensuite testé et évalué par d'autres qu'eux-mêmes (leurs supérieurs ou des publics tests). Ils doivent ensuite modifier leur création en fonction des retours reçus. Cette procédure se répétant de nombreuses fois, ils en viennent à ressentir une forme de dépossession du sens de leur travail. En réaction, ils déploient une série de tactiques pour limiter leurs efforts dans la réalisation d'un jeu qui doit ensuite être modifié en profondeur, voire recommencé entièrement plusieurs fois de suite, sans que cela ne soit de leur ressort. L'amateurisme, tel que nous l'avons défini, aurait bien du mal à émerger et à perdurer dans de telles conditions de travail.

Nous voilà, dans la même journée, face à un indépendant s'identifiant au vécu exposé et à des cas rapportés de professionnels dépassionnés. La différence n'est pas à chercher du côté du salaire, mais de leurs conditions de travail. Certaines ménagent une place pour le goût dans l'acte créatif, d'autres non. Une condition d'existence de l'amateurisme est d'être en mesure d'exercer ses *prises* avec une certaine liberté. Le vécu des salariés décrit par Besenval témoigne, selon nous, d'une expérience de l'« emprise » (Chateauraynaud 2015) subie. Ils font partie d'un dispositif dans lequel ils souffrent d'une « asymétrie de prises » (*ibid* : 2015) : ils créent, mais n'*éprouvent* pas leur création. Ils sont dépossédés de cette dernière étape, cruciale dans la possibilité de développer leur goût pour la chose réalisée. On imagine aisément, en retour, le développeur indépendant, travaillant seul ou en petite équipe, être en mesure de tester et de décider lui-même des avancées de son jeu – improvisant en partie – et *faire jouer*, selon ses propres conditions, un public sélectionné.

Nous le voyons, si la distinction entre amateur et professionnel n'est ni dépassée ni obsolète, elle n'est pas non plus suffisante. C'est que par le terme « professionnel » sont décrites des organisations bien différentes – échappant au spectre du présent travail. Nous nous en tiendrons ici à formuler l'hypothèse d'une diversité d'organisations sociales du travail salarié, à situer sur un axe allant du modèle industriel au modèle artisanal. Le premier repose sur la division des tâches, la production en série et l'absence de considération des pratiques du goût des individus. Le modèle

artisanal repose, quant à lui, sur un rapport holistique à l'objet réalisé, réunissant « consommation et production en un seul moment » (Leroux 2015 : 191) et favorisant une approche de la création comme acte de goût³³⁷.

Une fois ces éléments précisés, les deux quêtes de liberté rapportées en début de quatrième chapitre (se *libérer* des contraintes du marché par un ancrage dans la gratuité et se *libérer* d'un métier alimentaire par un métier passion) – se rejoignent en partie en ce qu'elles manifestent toutes deux le besoin de se soustraire à un rapport strictement comptable au monde. L'amateurisme est un régime d'expérience dans lequel le *pour soi* dans l'instant créatif relègue au second plan toute autre forme de calculs.

Ce constat nous renvoie à nouveau à la centralité de la notion *improviser* dans les résultats de cette recherche et à sa portée potentielle en dehors du seul terrain étudié – cette fois concernant le domaine de l'étude des pratiques culturelles et médiatiques du fait d'amateurs. Habituellement, la notion d'improvisation est utilisée de deux manières distinctes :

L'improvisation est couramment définie comme une action qui se déploie dans l'instant, sans préparation. On parle en ce sens d'improvisation pour décrire des situations quotidiennes où un acteur doit s'adapter à des circonstances imprévues, pour « improviser un dîner » ou « une excuse » par exemple. Mais la notion d'improvisation reçoit également un usage spécifique dans le contexte de la création artistique, notamment depuis l'émergence d'expressions artistiques telles que le free jazz, les performances de Fluxus ou les expérimentations chorégraphiques de Merce Cunningham. (Bachir-Loopuyt *et al.* 2010)

Nos résultats nous poussent, en définitive, à joindre ces deux définitions : chez nos informateurs, l'improvisation est à la fois une pratique du quotidien (déployée en grande partie, sinon *dans l'instant*, au moins *depuis l'instant créatif*) et expression artistique (les amateurs produisent des objets exprimant un rapport sensible au jeu, voire au monde). Comme nous l'avons montré dans le chapitre six, l'improvisation dont il est question est de l'ordre de l'ordinaire et non du « sophistiqué » (Hennion 2010) ou de l'improvisation « réglée » comme dans certaines pratiques musicales. L'improvisation ainsi décrite nous invite à formuler deux pistes de réflexions concernant les autres domaines pratiqués en amateur.

Premièrement, certaines pratiques très ancrées dans le quotidien des acteurs – nous pensons par exemple à la publication de photos ou de vidéos sur différents réseaux sociaux – n'apparaissent pas nécessairement comme étant des improvisations, ni aux yeux des acteurs (utilisant ces médias dans le prolongement d'un acte de parole trop peu élaboré pour apparaître comme une

³³⁷ Voir aussi Zabban (2011 : 116-117) : « Plusieurs modèles d'entreprises coexistent [...] allant de la petite entreprise familiale où la division des rôles est faible et où chacun occupe un maximum de fonctions connexes et de tâches administratives, et qui s'articule autour d'un projet unique, à la grande entreprise extrêmement structurée par les qualifications et gérant plusieurs projets, que représente assez bien Ubisoft. »

improvisation ; *ibid* 2010), ni aux yeux du chercheur. Pourtant, que fait le jeune papa lorsqu'il saisit son *smartphone* pour filmer une scène de vie de sa nouvelle-née ? Il improvise une captation, un cadrage, une composition, parfois une partie des dialogues. Il puise dans ses registres d'action pour s'ajuster : il se rappelle par exemple qu'il lui faut s'orienter différemment face à une source de lumière, au risque d'être en contre-jour et d'être déçu du résultat. Sauf à être un doctorant en recherche de compréhension du processus d'improvisation, l'objectif de sa pratique lui semblera évident : capter un moment, soutenir sa mémoire, partager des images, etc. Il ne se sent pas nécessairement en train d'improviser, et pourtant il ne fait rien d'autre. L'improvisation est en fait ici un moyen et non une fin.

Deuxièmement, parallèlement à ces pratiques qui prennent leur essor dans les plis de la quotidienneté, continuent d'exister des clubs « amateurs » de photographie et de vidéo (mais aussi de musique, de peinture, de théâtre et de tant d'autres activités). Pour les personnes fréquentant ces lieux institués, la pratique peut sembler relever d'un cadre totalement différent. Nous serons plus nuancés. Imaginons, par exemple, un photographe amateur qui, chaque soir, quitte son travail pour se rendre en voiture chez lui et qui, parfois, aperçoit un coucher de soleil ou une autre scène qui l'interpelle. Il décide de s'arrêter et de prendre quelques minutes sur le bord de la route pour réaliser un cliché. Sa pratique, ici aussi, relève de l'improvisation : il règle la sensibilité ISO de son appareil, ajuste la vitesse d'obturation et effectue d'autres actes techniques pour réaliser sa photographie. Contrairement au jeune papa, sa pratique est vécue pour elle-même : il trouve du plaisir à manier son instrument de capture. Depuis qu'il s'est offert un appareil qui permet d'afficher en direct le cliché qui vient d'être pris, il peut même *l'éprouver* rapidement (bien que la véritable dégustation des clichés intervienne plus tard et dans de meilleures dispositions) et, selon que le résultat lui plaise ou non, ajuster ses gestes créatifs avant d'appuyer à nouveau sur le déclencheur. Cet engagement par goût dans la gestion des incertitudes créatives révèle la véritable strate expérientielle qui le différencie du cas précédent : cet amateur *joue de* la photographie alors que le jeune papa photographie. Que le club de l'amateur se retrouve en présentiel ou en ligne (le réseau social Instagram est peut-être à envisager comme le plus grand club de photographes amateurs au monde), il s'adresse à des pairs. Ces derniers reconnaîtront dans son cliché les traces de sa technique instrumentale et la gestion des incertitudes particulières à la situation, et non seulement un coucher de soleil. Les destinataires des photos de la nouvelle-née y verront surtout, à juste titre, de magnifiques sourires.

Le lecteur de ce travail s'est peut-être étonné de ne pas nous voir aborder le caractère potentiellement artistique de l'activité de nos informateurs : c'est qu'il nous aura fallu atteindre cette dernière étape pour être armé et en position d'aborder cette question. Comme nous l'avons mentionné lors du dernier chapitre, il existe différentes formes d'œuvres vidéoludiques improvisées présentées comme artistiques, dont celles d'Anna Anthropy. Leurs auteurs revendiquent la création

sur le vif – y compris dans ce qu'elle a de brut et de non lissé (*polished*). Avec le recul, nous pouvons mieux comprendre ce qui nous semblait intuitivement commun entre le travail de tels artistes, l'activité d'amateurs observée en ligne, la présence de références inattendues dans nos ateliers de jeu vidéo associatif et l'usage normalisé d'autres moyens médiatiques expressifs (vidéo, photo, réseaux sociaux). Nous retrouvons dans tous ces domaines des formes d'expression nous paraissant entretenir un air de famille. Une de nos premières hypothèses était que ce dernier provenait de la présence de références personnelles (au niveau thématique, dans les sujets traités). Il nous semble finalement que ces dernières sont les conséquences d'une cause plus profonde, à savoir le rapport improvisé à l'expression. C'est par l'improvisation que passe, dans tous les cas cités, des prises sur un vécu. Cependant, la variation provient du fait que l'improvisation soit plutôt ordinaire (dans l'amateurisme) ou exceptionnelle voire théâtralisée (dans le domaine artistique).

D'aucuns souhaiteront sans doute réserver la catégorie *improviser* aux seuls artistes et s'inscrire dans leur démarche pour se démarquer de l'ordinaire ou du vulgaire ? Par exemple, Caulier (2012 : 63) semble déplorer « la tendance contemporaine à appeler création [...] la moindre improvisation » au lieu de s'en tenir à la « création véritable [qui] suppose que son auteur soit capable d'être recréé ou transformé ou ravagé par sa création » (Sibony 1995 : 305) ? Au contraire, nous proposerons, en guise d'ouverture finale de cette thèse, de reconnaître pleinement et entièrement le caractère créatif de l'improvisation la plus ordinaire et de ne pas limiter ce terme à ses seuls usages les plus « légitimes », pour deux raisons. Sur le plan scientifique, comme nous pensons l'avoir démontré, une telle ouverture permet de dégager de nouvelles manières d'analyser et de comprendre ce qui se joue vraiment dans les pratiques culturelles et médiatiques dans divers domaines. Sur le plan politique, elle nous permet de localiser le véritable enjeu de domination qui mène à l'invisibilisation des amateurs dont nous rendions compte en début de thèse – et dont le constat fut une des impulsions de notre curiosité initiale pour le domaine. À la compréhension scientifique de la pratique créative comme relevant d'un acte de goût, nous articulons finalement la défense du *mauvais goût* – ou plutôt du goût *raffiné* de la chose *ordinaire*. N'en déplaisent aux gardiens du temple de l'art légitime et aux acteurs concourants à la panthéonisation de quelques « surdoués » au détriment de la diversité fourmillante et rendue souterraine, nous continuerons de prendre goût à décortiquer la vulgarité ordinaire et à mettre à jour les mystères qu'elle recèle – et qui s'avèrent, nous l'avons vu, toujours plus complexes et réjouissants que les effets de leur domination symbolique ne le laissent penser.

Postface : The Myth of Sisyphus – Blocks of Happiness

Tous les jours, c'est la même chose. Je démarre une nouvelle aventure et une brève cinématique m'explique qu'un dénommé Sisyphe a été condamné à pousser des blocs indéfiniment. Je suis dans cette salle quasiment vide. Je peux m'y déplacer, mais pas en sortir. Au milieu, un bloc. Je peux le pousser vers le haut, le bas, la droite ou la gauche, un nombre infini de fois. Pourtant, rien ne se passe. Je peux aussi ne pas le pousser. Dans un coin de la pièce, sur un panneau indicatif, je lis « Il faut imaginer Sisyphe jouer. »

The Myth of Sisyphus – Blocks of Happiness est un projet que j'aimerais réaliser prochainement avec le *Solarus Engine*. Il reprendrait les graphismes et sons des *The Legend of Zelda* officiels. J'espère que cette apparence favorisera l'appétence de l'utilisateur pour le jouer, le poussant à anticiper l'apparition d'une incertitude à gérer, sur laquelle il s'appuierait pour produire du plaisir. Ceci pour mieux frustrer cette envie : le bloc aura beau être poussé, il n'y aura rien à gérer au sein du dispositif, aucune conséquence inattendue, aucune relance. Uniquement un bloc à pousser.

S'agit-il d'un jeu ? Selon les conclusions de cette thèse, il faudrait pouvoir identifier deux types d'incertitude. La première est objective et propre à l'objet. Le joueur ignore dans un premier temps si et quel effet la poussée du bloc produira. Il y a des chances pour que cette incertitude soit vite épuisée. « Que faut-il faire ? » se demande le joueur. Devant l'entêtement du dispositif à ne donner aucune réponse, la seule incertitude potentielle à gérer est renvoyée au domaine de l'interprétation : que veut dire ce dispositif ? Que puis-je produire comme marge d'interprétation entre ce nom qui fait référence à un mythe grec, cette pancarte indicative qui renvoie à Camus, et ce bloc typique de *Zelda* que l'on peut ou non pousser, sans que cela ne change rien à rien. J'espère les résultats de tels questionnements assez ouverts : s'agit-il d'un propos sur le jeu vidéo comme média ? Ou d'une mise en forme vidéoludique de la vanité de l'existence ? Est-ce une invitation à reconsidérer son activité de joueur ? Le deuxième type d'incertitude relève du plaisir à prendre. Si un utilisateur parvient à se faire joueur de cette œuvre, c'est qu'il sera parvenu à prendre goût à la réflexion incertaine sur l'objet – il aura ainsi produit des effets eux-mêmes incertains.

Arrivé à une nouvelle ligne de crête, je dépose cette thèse et déjà j'observe de nouveaux projets dévaler la pente. Il est temps de redescendre et de prendre goût à de nouvelles ascensions. Il faut m'imaginer chercheur : il y a tant d'autres blocs à pousser et tant de résultats inattendus.

BIBLIOGRAPHIE

1. Sources secondaires

AGARWAL Satyam et **SEETHARAMAN** Priya, 2015, « Understanding Game Modding through Phases of Mod Development », *Proceedings of the 17th International Conference on Enterprise Information Systems (ICEIS-2015)*, pp.114-121.

AZUMA Hiroki, 2008, *Génération Otaku : les enfants de la postmodernité*, Paris, Hachette littératures, 189p.

BACHIR-LOOPUYT Talia, **CANONNE** Clément, **SAINT-GERMIER** Pierre et **TURQUIER** Barbara, 2010, « Improvisation : usages et transferts d'une catégorie », *Tracés. Revue de Sciences humaines* [en ligne], n°18.

BARNABÉ Fanny, 2017, *Rhétorique du détournement vidéoludique. Le cas de Pokémon*, Thèse de Doctorat en Langues, Lettres et Traductologie, sous la direction de Jean-Pierre Bertrand et Björn-Olav Dozo, Université de Liège.

BARTHES Roland, 1977, *Leçon*, Paris, Seuil, 64p.

BECKER Howard S. et **FAULKNER** Robert R., 2011, *Qu'est-ce qu'on joue, maintenant ? Le répertoire de jazz en action*, Paris, La Découverte, 298p.

DENNER Jill, 2007, « The Girls Creating Games Program: An Innovative Approach to Integrating Technology into Middle School », *Meridian: A Middle School Computer Technologies Journal*, n°1(10).

BERRY Vincent, 2008, « Les communautés de pratique : note de synthèse », *Pratiques de formation – Analyses*, n°54, pp. 11-47

BESENVAL Maxime, 2019, « Sociologie des mobilisations professionnelles et résistances chez les développeurs », Journée d'Étude : Concepteurs, conceptions et créations de mondes ludiques, Strasbourg, 28 novembre 2019.

BESSY Christian et **CHATEAURAYNAUD** Francis, 1995, *Experts et faussaires. Pour une sociologie de la perception*, Paris, Métailié, 368p.

BJÖRK Staffan et **HOLOPAINEN** Jussi, 2004, *Patterns in Game Design*, Boston, Charles River Media, 423p.

BLANCHET Alexis, 2017, *French Touche, une histoire du jeu vidéo en France*, conférence, le 16 février 2017 à Liège.

BLANCHET Alexis, 2015, « Before the Importation of Video Arcade Games into France: The Awareness of an Absence », WOLF Mark J.P. (dir.), *Video Games Around the World*, The MIT Press, pp. 175-192.

BONENFANT Maude, 2013, « La conception de la “distance” de Jacques Henriot : un espace virtuel de jeu », *Sciences du jeu*, n°1 [en ligne].

BONENFANT Maude, 2015, *Le libre jeu. Réflexions sur l'appropriation de l'activité ludique*, Montréal, Liber, 148p.

BOURDAA Mélanie, **ALESSANDRIN** Arnaud (Dir.), 2017, *Fan Studies/Gender Studies. La Rencontre*, Téraèdre : Paris, Collection « Passage aux actes », 184p.

BOURDIEU Pierre, 1965, *Un art moyen. Essais sur les usages sociaux de la photographie*, Paris, Éditions de Minuit, Collection Le Sens commun, 360p.

BOURDIEU Pierre, 1979, *La Distinction. Critique sociale du jugement*, Paris, Les Éditions de Minuit, Collection Le sens commun, 680p.

BOUTET Emmanuel, 2012, « Jouer aux jeux vidéo avec style. Pour une ethnographie des sociabilités vidéoludiques », *Réseaux*, n°207, pp. 173-174.

BUCKINGHAM David et **BURN** Andrew, 2007, « Game-Literacy in Theory and Practice », *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, n°16(3), pp.323-349.

BURKE Quinn et **KAFAI** Yasmin, 2014, « Decade of Game Making for Learning: From Tools to Communities », ANGELIDES Marios et AGIUS Harry (dir.), *Handbook of Digital Games*, Hoboken : USA, John Wiley & Sons, pp. 689-709.

CAILLOIS Roger, 1992 [1958], *Les Jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, Collection Folio Essais, 384p.

CAMPER Brett Bennett, 2005, *Homebrew and the social construction of gaming / Community, creativity and legal context of amateur Game Boy Advance development*, Mémoire de Master en

Comparative Media Studies au Massachusetts Institute of Technology, sous la direction de Henry Jenkins.

CAMPER Brett Bennett, 2005b, « Reveling in Restrictions Technical Mastery and Game Boy Advance Homebrew Software Development », *Proceedings of the Digital Arts & Culture 2005 Conference : digital experience: Design, aesthetics, practice*, : IT-University of Copenhagen, 1-3 Décembre 2005.

CAMPER Brett Bennett, 2008, « Shareware games: Between hobbyist and professional », WOLF Mark (dir.), *The video game explosion: A history from Pong to Playstation and beyond*, Westport, Connecticut et Londres, Greenwood Press, pp. 151-157.

CAULIER Éric, 2012, Contribution interculturelle à l'étude de modélisations de l'agir créatif contemporain, Thèse de doctorat, Université Nice Sophia Antipolis, sous la direction de Midol Nancy.

CHATEAURAYNAUD Francis, 2015, « L'emprise comme expérience », *SociologieS* [en ligne].

CHEVALIER Vèrène et **DUSSART** Brigitte, 2002, « De l'amateur au professionnel : le cas des pratiquants de l'équitation », *L'Année sociologique*, n°52, pp. 459-476.

CHOMSKY Noam, 1971, *Aspects de la théorie syntaxique*, Paris, Seuil, 273p.

COAVOUX Samuel, 2019, « Les jeux vidéo, sociologie d'un loisir de masse », *La vie des idées* [en ligne].

COMUNELLO Francesca et **MULARGIA** Simone, 2014, « User-Generated Video Gaming: Little Big Planet and Participatory Cultures in Italy », *Games and Culture*, n°10(1), pp. 57-80.

CONSALVO Mia, 2013, « Unintended Travel: ROM Hackers and Fan Translations of Japanese Video Games », HUNTEMANN Nina B., ASLINGER Ben (dir.) *Gaming Globally. Critical Media Studies*. New York, Palgrave Macmillan [en ligne].

COSTEY Paul, 2005, « L'illusio chez Pierre Bourdieu. Les (més)usages d'une notion et son application au cas des universitaires », *Tracés*, n°8 [en ligne].

COSTIKYAN Greg, 2015, *Uncertainty in Games (Playful Thinking)*, MIT Press, 152p.

COULANGEON Philippe, 2010, *Sociologie des pratiques culturelles*. Paris, La Découverte, Collection Repères, 2010, 128p.

CSÍKSZENTMIHÁLYI Mihaly, 1990, *Flow: The Psychology of Optimal Experience*, New York, Harper, 336p.

CUNNINGHAM Isobel, **LOANE** Sharon et **IBBOTSON** Pat, 2012, « The internationalisation of small games development firms: Evidence from Poland and Hungary », in *Journal of Small Business and Enterprise Development*, n°19(2), pp. 246-262.

DE CERTEAU Michel, 1980, *L'invention du quotidien, I : Arts de faire*, Paris, Gallimard, Édition de Luce Giard, Nouvelle édition, Collection Folio essais (n° 146), 416p.

DE PRATO, Giuditta, 2012, « Une technologie de base : l'intergiciel (middleware) », *Hermès, La Revue*, n°62(1), pp. 101-107.

DEEMING Skot et **MURPHY** David, 2017, « Pirates, Platforms and Players Theorising Post-Consumer Fan Histories through the Sega Dreamcast », **SWALWELL** Melanie, **NDALIANIS** Angela, **STUCKEY** Helen, *Fans and Videogames / Histories, Fandom, Archives*, New York, Routledge [en ligne].

DEEMING Skot, 2013, *Abandonware, commercial expatriation, and post-commodity fan practice : a study of the Sega Dreamcast*, Mémoire de Master en Arts, York University, 97p.

DELBOUILLE Julie, 2018, *Négocier avec une entité jouable : les processus d'appropriation et de distanciation entre joueur, avatars et personnages vidéoludiques*, thèse de doctorat, sous la direction de Björn-Olav Dozo et Christine Servais, Université de Liège.

DENIS Benoît, 2005, « La littérature francophone de Belgique. Périphérie et autonomie », dans Dubois, Jacques, Durand, Pascal et Winkin, Yves (dir.), *Le Symbolique et le Social. La réception internationale de la pensée de Pierre Bourdieu*, Liège, Éditions de l'Université de Liège, Collection Sociopolis : pp. 175-184.

DIJKSTRA Edsger, 1968, « Go To Statement Considered Harmful », *Communications of the ACM*, N°3(11).

DIJKSTRA Edsger, 1975, « How do we tell truths that might hurt? », 1982, *Selected Writings on Computing: A Personal Perspective*, New York, Springer-Verlag, pp.129-131.

DISALVO Betasy et **BRUCKMAN** Amy, 2011, « Education From Interests to Values », *Communications of the ACM*, n°8(54), pp 27-29.

DJAOUTI Damien, 2011, *Serious Game Design. Considérations théoriques et techniques sur la création de jeux vidéo à vocation utilitaire*, Thèse de doctorat en Mathématiques Informatique Télécommunications (MITT), Université Toulouse III Paul Sabatier [en ligne].

DJAOUTI Damien, 2013, « Influence du Libre dans l’histoire du jeu vidéo », PALOQUE-BERGES Camille et MASUTTI Christophe (dir.), *Histoires et cultures du Libre. Des logiciels partagés aux licences échangées*, Lyon, Framasoft, pp. 197-225.

DJAOUTI Damien, ALVAREZ Julian, JESSEL Jean-Pierre et METHEL Gilles, 2008, « Play, Game, World: Anatomy of a Videogame », *International Journal of Intelligent Games & Simulation*, n°5(1).

DJAOUTI Damien, **ALVAREZ** Julian, **JESSEL** Jean-Pierre et **METHEL** Gilles, 2008, « Faites vos jeux ! Réflexions sur la portée des outils de création vidéoludique », *Actes du colloque Ludovia 2008*, Ax-les-Thermes [en ligne].

DONNAT Olivier, 2011, « Pratiques culturelles, 1973-2008, Dynamiques générationnelles et pesanteurs sociales », *Culture études*, n°7, pp. 1-36.

DRAETTA Laura, 2006, « Chapitre 18. “On n’est pas des repris de justice !” Pour une sociologie de l’environnementalisme industriel », ROSÉ Jean-Jacques (dir.), *Responsabilité sociale de l’entreprise. Pour un nouveau contrat social*. Louvain-la-Neuve, De Boeck Supérieur, Collection Méthodes & Recherches, pp. 335-364.

DUBOIS Vincent, **MEON** Jean-Matthieu, **PIERRU** Emmanuel, 2010, « Quand le goût ne fait pas la pratique. Les musiciens amateurs des orchestres d’harmonie », *Actes de la recherche en sciences sociales*, n°181-182, pp. 106-125.

DUMMETT Michael, et **MANN** Sylvia, 1980, *The Game of Tarot : From Ferrara to Salt Lake City*, Londres, Duckworth Publishers, 600p.

DUPUY-FROMY Serge, 2012, *Les jeux vidéo dans la société française : des années 1970 au début des années 2000*, Thèse de doctorat en Histoire contemporaine, sous la direction de André Encrevé, Université Paris-Est.

FIADOTAU Mikhail, 2015, « Reflecting on the History of the Game Engine in Japan », *Proceedings of DiGRA 2015: Diversity of play: Games – Cultures – Identities*, Lüneburg, Germany, May 14-17 2015 [en ligne].

FIADOTAU Mikhail, 2017, « Indie and dōjin games : a cross-cultural comparison » (Extended Abstract), *DiGRA*, 3-6 Juillet 2017, Melbourne, Australia [en ligne].

FISKE John, 1992, « The cultural economy of fandom », *The Adoring Audience. Fan Culture and Popular Media*, Londres, Routledge, pp. 30-49

FLICHY Patrice, 2010, *Le sacre de l'amateur : sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique*, Paris, Seuil, 97 p.

FLOUX Pierre et **SCHINZ** Olivier, 2003, « “Engager son propre goût”, entretien autour de la sociologie pragmatique d'Antoine Hennion », *ethnographiques.org*, n°3 [en ligne].

FRYDENBERG Mark, 2015, « Achieving digital literacy through game development: an authentic learning experience », *Interactive Technology and Smart Education*, n°4(12), pp.256-269.

GAUDREAU André et **MARION** Philippe, 2000, « Un média naît toujours deux fois », *Sociétés & Représentations*, n°9, pp. 21-36.

GEE Elizabeth et **TRAN** Kelly, 2016, « Video Game Making and Modding », GUZZTTI Barbara et LESLEY Melinee (dir.), *Handbook of Research on the Societal Impact of Digital Media*, Hershey (USA), Information Science Reference, pp. 238–67.

GEE James Paul, 2003, *What video games have to teach us about learning and literacy*, New York, Palgrave Macmillan, 225p.

GENVO Sébastien, 2003, *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo*, Paris, L'Harmattan, 89 p.

GENVO Sébastien, 2009, *Le jeu à son ère numérique : comprendre et analyser les jeux vidéo*, Paris, L'Harmattan, 227p.

GENVO Sébastien, 2012, « La théorie de la ludicisation : une approche anti-essentialiste des phénomènes ludiques », Communication orale lors de la journée d'études *Jeu et jouabilité à l'ère numérique*, le 8 décembre 2012, organisée par l'Université Paris 1 Panthéon Sorbonne, à l'Institut d'Arts et d'Archéologie, Paris.

GRACE Lindsay, 2018, « Newsjam: Making Games at the Pace of News », *Proceedings of the International Conference on Game Jams, Hackathons, and Game Creation Events*, pp. 17-20.

GRANOVETTER Mark S., 1973, « The Strength of Weak Ties, *American Journal of Sociology* », n°6(78), pp. 1360-1380.

GUILLON Vincent et **AMBROSINO** Charles, 2016, « Penser la métropole à “l’âge du faire” : création numérique, éthique hacker et scène culturelle », *L’Observatoire*, n°47(1), pp. 31-36.

GUY Jean-Michel, 2016, « Les représentations de la culture dans la population française », *Ministère de la Culture - DEPS « Culture études »*, n°1, pp. 1-16.

HAMAYON Roberte (2012), *Jouer. Une étude anthropologique*, Paris, La Découverte, 370p.

HANSEN Damien, 2019, *Morphologie du médium vidéoludique : Le ludème envisagé comme unité minimale fonctionnelle du jeu vidéo*, mémoire de Master en Linguistique, dirigé par François Provenzano et Björn-Olav Dozo, Université de Liège.

HARVEY Alison, 2014, « Twine’s revolution: Democratization, depoliticization, and the queering of game design », *GAME The Italian Journal of Game Studies*, n°3 [en ligne].

HAYES Elisabeth et **GAMES** Ivan Alex, 2008, « Making Computer Games and Design Thinking: A Review of Current Software and Strategies », *Games and Culture*, n°3(3–4), pp. 309–332.

HEAS Stéphane et **POUTRAIN** Véronique, 2003, « Les méthodes d’enquête qualitative sur Internet », *ethnographiques.org*, n°4 [en ligne].

HELLAND Christopher, 2018, « Geemu On! A Preliminary Study Of Indie And Doujin Game Development In Japan », *Gamevironments*, n°8, pp.38-48.

HENNION Antoine et **TEIL** Geneviève, 2003, « Les protocoles du goût. Une sociologie positive des grands amateurs de musique », dans *Regards croisés sur les pratiques culturelles*. Paris, Ministère de la Culture - DEPS, Collection Questions de culture, pp. 63-82.

HENNION Antoine, 2004, « Une sociologie des attachements. D’une sociologie de la culture à une pragmatique de l’amateur », *Sociétés*, n° 85, pp. 9-24.

HENNION Antoine, 2009, « Réflexivités. L’activité de l’amateur », *Réseaux*, n°153, Paris, La découverte, pp. 55-78.

HENNION Antoine, « La mémoire et l'instant. Improvisation sur un thème de Denis Laborde », *Tracés. Revue de Sciences humaines*, n°18 [en ligne].

HENRIOT Jacques, 1969, *Le Jeu*, Paris, Presses Universitaires de France, 112p.

HENRIOT Jacques, 1989, *Sous couleur de jouer. La métaphore ludique*, Paris, José Corti, 257p.

HICHIBE Nobushige et **TANAKA** Ema, 2016, « Content Production Fields and Doujin Game Developers in Japan: Non-economic Rewards as Drivers of Variety in Games », PULOS Alexis et LEE Seungcheol Austin (dir.), *Transnational Contexts of Culture, Gender, Class, and Colonialism in Play: Video Games in East Asia*, Palgrave Macmillan, Collection East Asian Popular Culture.

HONG Renyi, 2013, « Game Modding, Prosumerism and Neoliberal Labor Practices », *International Journal of Communication*, n°7, pp. 984-1002.

HONG Renyi, et **CHEN** Vivian Hsueh-Hua, 2014, « Becoming an ideal co-creator: Web materiality and intensive laboring practices in game modding », *New Media & Society*, n°16(2), pp. 290–305.

HUHTAMO Erkki, 2003, « Web stalker seek aaron: Reflections on Digital Arts, Codes and Coders », STOCKER Gerfried et SCHÖPF Christiane (dir.), *Ars Electronica 2003: Code – The Language of our Time*, Ostfildern-Ruit, Hatje-Cantz, pp. 110-128.

HUNICKE Robin, **LEBLANC** Marc, **ZUBEK** Robert, 2004, « MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research », *AAAI Workshop*, Technical Report, n° 1 [en ligne].

HUREL Pierre-Yves, 2016, « Ceci est-il un jeu ? », *Carnet de Jeu – blog de recherche*, URL : <https://carnetdejeu.wordpress.com/2016/05/05/ceci-est-il-un-jeu>.

INGOLD Tim, 2017, *Faire - Anthropologie, Archéologie, Art et Architecture*, Paris, Dehors, 320p.

ITO Kenji, 2007, « Possibilities of Non-Commercial Games: The Case of Amateur Role Playing Game Designers in Japan », DE CASTELL Suzanne et JENSON Jennifer (dir.), *Worlds in play: International Perspectives on Digital Games Research (New Literacies and Digital Epistemologies)*, Peter Lang Inc., 349p.

JENKINS Henry, 2008, « La filk et la construction sociale de la communauté des fans de science-fiction », GLÉVAREC Hervé, MACÉ Éric, MAIGRET Éric, *Cultural Studies. Anthologie*, Paris, Armand Colin-INA, pp. 212-222.

JENKINS Henry, 2013(2006), *La Culture de la convergence. Des médias au transmédia*, Paris, Armand Colin, Collection Médiacultures, 336p.

JORDAN Will, 2007, « From Rule-Breaking to ROM-Hacking: Theorizing the Computer Game-as-Commodity », *Situated Play, Proceedings of DiGRA 2007 Conference*.

JØRGENSEN Kristine, **SANDQVIST** Ulf et **SOTAMAA** Oli, 2017, From hobbyists to entrepreneurs: On the formation of the Nordic game industry, *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, n°23(5), pp. 457-476

KACMARCIK Gary and **KACMARCIK** Sylvie Giral, 2009, *Introducing computer programming via gameboy advance homebrew*, in *SIGCSE Bulletin*, n°41 (1), pp. 281–285.

KAFAI Yasmin, 1995, *Minds in Play: Computer Game Design as a Context for Children's Learning*, Lawrence Erlbaum Associates, 339p.

KAFAI, Yasmin et **PEPPLER** Kylie, 2012, « Developing gaming fluencies with Scratch: Realizing game design as an artistic process. », STEINKUEHLER Constance, SQUIRE Kurt, et BARAB Sasha (dir.), *Games, learning, and society: Learning and meaning in the digital age*, New York, Cambridge University Press, pp. 355–380.

KAUFMANN Jean-Claude, 2011, *L'entretien compréhensif - L'enquête et ses méthodes: L'enquête et ses méthodes*, Paris, Armand Colin, 128p.

KEMENY John G. et **KURTZ** Thomas E., 1968, « Dartmouth Time-Sharing », *American Association for the Advancement of Science*, n°162, pp. 223–228.

KEOGH Brendan, 2015, « Who Else Makes Videogames? Considering Informal Development Practices », Extended Abstract, *DiGRA 2017*.

KEOGH Brendan, 2017, « Who Else Makes Videogames? Considering Informal Development Practices », Extended Abstract Presented at DIGRA, 2-6 Juillet 2017, Melbourne.

KNOBEL Michele and LANKSHEAR Colin, 2008, « Remix : The art and craft of endless hybridization », *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, n°52(1), pp. 22-33

KOSTER Raph, 2005, « A Grammar of Gameplay. », *Game Developers Conference*, San Fransisco (CA).

KOSTER Raph, 2013, *A Theory of Fun for Game Design*, O'Reilly, 304p.

KRYWICKI Boris, 2018, Présentation au Séminaire du Liège Game Lab, Liège Game Lab, Université de Liège.

LAHIRE Bernard, 2001, « 1. Champ, hors-champ, contrechamp », *Le travail sociologique de Pierre Bourdieu. Dettes et critiques*, Paris, La Découverte, Collection Poche/Sciences humaines et sociales », pp. 23-57.

LAM Fan-Yi, 2010, « Comic Market: How the World's Biggest Amateur Comic Fair Shaped Japanese Dōjinshi Culture », *Mechademia*, n°5, pp. 232-248.

LAMY Yvon (dir.), 1999, *Amateurs et professionnels*, Genèses, n°36.

LAUKKANEN Tero, 2005, *Modding scenes : Introduction to user-created content in computer gaming*, Rapport de l'Université de Tampere - Hypermedia Laboratory.

LAUTERIA Evan, 2012, « _Ga(y)mer Theory_: Queer Modding as Resistance », *Reconstruction : studies in contemporary culture*, n°12(2) [en ligne].

LAVE Jean et **WENGER** Etienne, 1991, *Situated Learning : Legitimate Peripheral Participation*, Cambridge, Cambridge University Press.

LEADBEATER Charles et **MILLER** Paul, 2004, *The Pro-Am Revolution: How Enthusiasts are Changing our Economy and Society*, Londres, Demos, 74p.

LEFEBVRE Isabelle, 2016, « Creating with (Un)Limited Possibilities: Normative Interfaces and Discourses in Super Mario Maker », *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, n°10(16), pp. 196-213.

LE GUERN Philippe, 2009, « “No matter what they do, they can never let you down...” Entre esthétique et politique : sociologie des fans, un bilan critique », *Réseaux*, n° 153, pp. 19-54.

LEJEUNE Christophe, 2009, *Démocratie 2.0. Une histoire politique d'Internet*, Bruxelles, Espace de Libertés, Collection Liberté, j'écris ton nom, 83p.

LEJEUNE Christophe, 2014, *Manuel d'analyse qualitative. Analyser sans compter ni classer*, Louvain-la-Neuve, De Boeck, 152p.

LESSARD Jonathan et THERRIEN Carl, 2015, « Présentation », *Sciences du jeu*, n°4 [en ligne].

LEVERATTO Jean-Marc (2000), *La Mesure de l'art. Sociologie de la qualité artistique*, Paris, La Dispute, 220p.

LEVY Steven, 2013 [1984], *L'éthique des hackers*, Paris, Globe, 512p.

MAIGRET Éric, 2006, « Préface », **JENKINS** Henry, *La Culture de la convergence. Des médias au transmédia*, Paris, Armand Colin, Collection Médiacultures.

MALABY Thomas M., 2007, « Beyond Play: A New Approach to Games », *Games and Culture*, n°2(2), pp. 95-113.

MARCHETTI Dominique, 2002, Les sous-champs spécialisés du journalisme, *Réseaux*, n°111(1), pp. 22-55.

MAUCO Olivier, 2007, « Les serious games, entreprise d'auto-légitimation », *Médiamorphoses*, n°3, pp.79-84.

MCCREA Christian, 2014, Web zero: the amateur and the indie-game developer, **HUNTER** Dan, **LOBATO** Ramon, **RICHARDSON** Megan, **THOMAS** Julian (dir.), *Amateur Media: Social, Cultural and Legal Perspectives*, Routledge, New York, United States, pp. 178-184.

METZ Christian, 1977, *Le Signifiant imaginaire*, Paris, Christian Bourgois, 370p.

MONNENS Devin et **GOLDBERG** Martin, 2015, « Space Odyssey: the long journey of spacewar! from mit to computer labs around the world », *Kinephanos*, Numéro special « Histoire Culturelle des jeux video » [en ligne].

MONTERRAT Baptiste, **LAVOUÉ** Elise, **GEORGE** Sébastien, 2012, « Learning game 2.0: Support à l'Apprentissage Collaboratif par la Modification de Jeux Vidéo », Conférence TICE 2012, Lyon, France, pp. 98-109.

MORISSET Thomas, 2019, « Entre la lutherie et les jeux vidéo : penser un jugement de goût technique », *Sciences du jeu*, n°11 [en ligne].

NEWMAN James, 2016, « Kaizo Mario Maker: ROM hacking, abusive game design and Nintendo's Super Mario Maker », *Convergence : The International Journal of Research into New Media Technologies*, n°24(4).

O'DONNELL Casey, 2013, « Wither Mario Factory? The role of tools in constructing (co)creative possibilities on Video Game Consoles », *Games and Culture*, n°8(3), pp. 161-180.

O'REGAN Gerard, 2016, *Introduction to the History of Computing: A Computing History Primer*, Springer, 320p.

ODIN Roger, 1999, « La question de l'amateur », *Communications*, n°68, Paris, Le Seuil, pp.47-89.

OLIVEIRA Thaiane, GERRERIA Emmanoel, CARVALHO Louise et BOACHAT Andre, 2014, « Tribute and Resistance: Participation and affective engagement in Brazilian fangame makers and modders' subcultures », CARBONE Marco B. et RUFFINO Parolo (dir.), *GAME The Italian Journal of Game Studies*, pp.17-35.

OWENS Trevor, 2013, « Mr. Moo's First RPG: Rules, Discussion and the Instructional Implications of Collective Intelligence on the Open Web », JOHNSON Matthew S.S. et COLBY Richard S. (dir.), *Rhetoric/Composition/Play: How Electronic Games Mediate Composition Theory and Practice (and Vice Versa)*, New York, Palgrave Macmillan.

PABERZ Chloé, 2016, *La cité des héros : ethnographie d'une petite entreprise de jeux vidéo en Corée du Sud*, thèse de doctorat, sous la direction de Laurent Caillet, Université Paris 10.

PAJON Patrick, 1985, *La micro-informatique tentée par le modèle éditorial*, thèse de doctorat, Université de Grenoble 3, sous la direction de Bernard Miège.

PAPERT Seymour, 1980, *Mindstorms: Children, Computers, and Powerful Ideas*, New York, Basic Books, 230p.

PAPERT Seymour, 1993, *The Children's Machine : Rethinking school in the age of the computer*, New York, Basic Books, 260p.

PASQUIER Dominique, 1999, *La culture des sentiments. L'expérience télévisuelle des adolescents*, Paris, Éditions de la Maison des Sciences de l'Homme, Coll. « Ethnologie de la France », 233p.

PASQUIER Dominique, 2010, « Culture sentimentale et jeux vidéo : le renforcement des identités de sexe », *Ethnologie française*, n°40, pp. 93-100.

PELLETIER Caroline, 2007, *Making games: Developing games authoring software for educational and creative use: Full research report*.

PELLETIER Caroline, **BURN** Andrew et **BUCKINGHAM** David, 2010, « Game Design as Textual Poaching: media literacy, creativity and game-making », *E-Learning and Digital Media*, n°7(1).

PERRON Bernard, 2006, « Jeu vidéo et émotions », Genvo Sébastien (dir.) *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, pp. 347-366.

PICARD Martin, 2013, « The Foundation of Geemu: A Brief History of Early Japanese video games », *Game Studies*, n°2(13) [en ligne].

POLIAK Claude, 2006, *Aux frontières du champ littéraire. Sociologie des écrivains amateurs*, Economica, Collection Études Sociologiques, 305p.

POOR Nathaniel, 2013, « Computer game modders' motivations and sense of community: A mixed-methods approach », *New Media Society*, n°16 [en ligne].

POSTIGO Hector, 2007, « Of mods and modders: Chasing down the value of fan-based digital game modifications », *Games and Culture*, n°2, pp. 300-313.

POSTIGO Hector, 2010, « Modding to the big leagues : Exploring the space between modders and the game industry », *Monday*, N°15(5) [en ligne].

PUGH Emerson, **JOHNSON** Lyle et **PALMER** John, 1991, *IBM's 360 and Early 370 Systems (History of Computing)*, MIT Press, 844p.

ROBINSON William et **SIMON** Bart, 2015, « Little Big Planet : la créativité numérique à l'œuvre », *Tracés*, n°28 [en ligne].

ROTH Martin, 2015, « At the Edge of a "Digital Area" – Locating Small-Scale Game Creation », *Asiascape: Digital Asia*, n°2, pp. 183-212.

SAARIKOSKI Petri et **SUOMINEN** Jaakko, 2009, « Computer Hobbyists and the Gaming Industry in Finland », *IEEE Annals of the History of Computing*, n°31(3), pp. 20-33.

SALADIN Matthieu, 2002, « Processus de création dans l'improvisation », *Volume !*, n°1 [en ligne].

SALTER Anastasia Marie, 2009, « “Once more a kingly quest”: Fan games and the classic adventure genre », *Transformative Works and Cultures*, n°2 [en ligne].

SCACCHI Walt, 2010, « Computer game mods, modders, modding, and the mod scene », *First Monday*, n°5(15)

SEDDA Paola, 2017, « Approche critique : quelle appropriation par les SIC ? », *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, n°11 [en ligne].

SERVAIS Christine, 2017, « Adresse, opinion et responsabilité : un modèle de la subjectivation en public », BALLARINI Loïc et SÉGUR Céline (dir.), *Devenir Public. Modalités et enjeux*, Paris, Mare & Martin, Collection Media Critic, pp. 39-58.

SÈVE Benard, 2013, *L'Instrument de musique. Une étude philosophique*, Paris, Seuil, Collection l'Ordre Philosophique, 376p.

SHARP John et **THOMAS** David, 2019, « Peeling Back the Layers of Taste », SHARP John et THOMAS David (dir.), *Fun, taste & games*, MIT press, pp. 105-114

SHAW Adrienne, 2010, « What Is Video Game Culture? Cultural Studies and Game », *Games and Culture*, n°5, pp. 403-424.

SIBONY Daniel, 1995, *Le corps et sa danse*, Paris, Seuil, 352p.

SIDRE Colin, 2014, *Une histoire du jeu vidéo en France : l'objet vidéoludique et ses réseaux de distribution*, Thèse d'École des chartes.

SIDRE Colin, 2015, « Du rôle des sociétés de distribution et des boutiques de micro-informatique dans la naissance de l'industrie vidéoludique française », *Kinephanos*, Numéro spécial « Histoire culturelle du jeu vidéo » [en ligne].

SIHVONEN Tanja, 2011, *Players Unleashed! Modding The Sims and the Culture of Gaming*, Amsterdam, Amsterdam University Press : Amsterdam, 224p.

SIRON Jacques, 1992, *La partition intérieure : jazz, musiques improvisées*, Paris, Outre Mesure, 763p.

SMITH Martin Graham, 2016, *Independent or indie? creative autonomy and cultural capital in independent video game production*, Mémoire de Master, sous la direction d'Emily Brick, Gavin Macdonald and Atif Waraich, Manchester Metropolitan University

SOHIER Rémy, 2012, *Des sensations interactives au service d'une expression artistique*, Mémoire de Master 2 en Arts et Technologies de l'Image Virtuelle de la mention Arts Plastiques et Art Contemporain, Université Paris 8.

SOHIER Rémy, 2016, *La dynamique du sensible dans la création de jeux vidéo d'art*, Thèse de doctorat, sous la direction de Chu-yin Chen, Ecole Doctorale Esthétique, sciences et technologie des Arts, en partenariat avec Arts des images et art contemporain.

SOHIER Rémy, 2018, « Parler de son vécu à travers la création vidéoludique : une étude du jeu Dys4ia », *Conserveries mémorielles*, n°23 [en ligne].

SOLINSKI Boris et **GENVO** Sébastien (dir.), 2015, « Questionner le jouable ? », *Interfaces numériques* n°4(1) [en ligne].

SOTAMAA Olli, 2007, « On modder labour, commodification of play, and mod competitions », *First Monday*, n°9 (12) [en ligne].

SOTAMAA Olli, 2010, « When the Game Is Not Enough: Motivations and Practices Among Computer Game Modding Culture », *Games and Culture*, n°5(3), pp. 239–255.

SUDNOW David, 1983, *Pilgrim in the Microworld – eye, mind, and the essence of video skill*, New York, Warner books, 230p.

ŠVELCH Jaroslav, 2013, « Keeping the Spectrum alive / Platform fandom in a time of transition », SWALLWELL Melanie, NDALIANIS Angela, STUCKEY Helen, *Fans and Videogames / Histories, Fandom, Archives*, New York, Routledge [en ligne].

SWALLWELL Melanie, 2008, « 1980s Home Coding: The Art of Amateur Programming. » BRENNAN Stella and BALLARD Susan (dir.), *Aotearoa Digital Arts New Media Reader*, Auckland, Clouds, pp. 192-201.

TER MINASSIAN Hovig et **BOUTET** Emmanuel, 2015, « Les jeux vidéo dans les routines quotidiennes », *Espace Populations Sociétés*, n°1(2), [en ligne].

TER MINASSIAN Hovig, **RUFAT** Samuel, **COAVOUX** Samuel et **BERRY** Vincent, 2011, « Comment trouver son chemin dans les jeux vidéo ? Pratiques et représentations spatiales des joueurs », *L'Espace géographique*, n°40(3), pp. 245-262.

THIEL Sarah-Kristin, 2019, « Creativity through Communities: The Case of Game Modders », communication orale, *ACM CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI'19)*, 04-09 mai 2019, Glasgow, UK.

TRÉMEL Laurent, 2003, « La pratique des jeux vidéo : un objet d'étude sociologique ? », ROUSTAN Mélanie (dir.), *La Pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?* Paris, Éditions de l'Harmattan, Collection Dossiers sciences humaines et sociales, pp. 157-169.

TRICLOT Mathieu, 2011, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, La Découverte, Zones, 247p.

TRICLOT Mathieu, 2012, « Philosophie et jeux vidéo », *Hermès, La Revue*, n° 62, pp. 71-72.

TRICLOT Mathieu, 2017, « Comprendre le jeu par le geste : essais de rythmanalyse », conférence, *Penser (avec) la culture vidéoludique*, Lausanne, 5-7 octobre 2017.

TRICLOT Mathieu, 2019, « Les jeux vidéo en aveugle : essai de rythmanalyses. » **LANGEWIESCHE** Katrin et **OUÉDRAOGO** Jean-Bernard (dir.), *L'enquête et ses graphies en sciences sociales : figurations iconographiques d'après société*, Amalion, pp. 175-194.

UNGER Alexander, 2012, « Modding as Part of Game Culture », **FROMME** Johannes and **UNGER** Alexander (dir.), *Computer Games and New Media Cultures: A Handbook of Digital Games Studies*, Dordrecht, Springer, pp. 509-523.

VANDERHOEF John Robert, 2016, *An Industry of Indies : The New Cultural Economy of Digital Game Production*, Thèse de doctorat en Film and Media Studies à l'Université de Californie, sous la direction de Michael Curtin et Anna Everett, 270p.

VOGEL Michael, 2017, *Japanese independent game development*, Mémoire de Master en Digital Media, Georgia Institute of Technology.

WESTECOTT Emma, 2013, « Independent game development as craft », *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, n°7(11), pp.78-91.

WHITE Douglas et **HARARY** Frank, 2002, « The Cohesiveness of Blocks In Social Networks: Node Connectivity and Conditional Density », *Sociological Methodology*, n°31(1), pp. 305-359.

YOUNG Christopher James, 2018, *Game changers: everyday gamemakers and the development of the video game industry*, Thèse de doctorat en Philosophie, Faculté d'Information, Université de Toronto, 239p.

YUCEL Ibrahim, **ZUPKO** Joseph, **SEIF EL-NASR** Magy, 2006, « IT Education, Girls, and Game Modding », *Interactive Technology and Smart Education*, n°2(3), pp. 143-156.

ZABBAN Vinciane, 2011, « Ceci est un monde » *Le partage des jeux en ligne : conceptions, techniques et pratiques*. Thèse de doctorat en sociologie, Université Paris-Est, sous la direction de Patrice Flichy, 385p.

ZIMMERMAN Patricia R., 1999, « Cinéma amateur et démocratie », *Communications*, n°68, pp.281-292.

2. Sources primaires

2.1 Livres

AHL David, 1978 (1973), *BASIC Computer Games*, Workman Publishing.

ANTHROPY Anna, 2012, *Rise of the Videogame Zinesters: How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Drop-outs, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form*, Seven Stories Press, 208p.

ANTHROPY Anna, 2014, *ZZT*, Boss Fight's Books : Los Angeles, 142p.

ARDLEY Neil, 1984, *ZX Spectrum+ : Guide de l'utilisateur*, Dorling Kindersley Ltd, 80p.

2.2 Documentaires et vidéos

CNEWS, « Vidéo : il crée un jeu vidéo pour faire sa demande en mariage », URL : <https://www.cnews.fr/insolite/2014-01-06/video-il-cree-un-jeu-video-pour-faire-sa-demande-en-mariage-647167>, consulté le 30 janvier 2020.

FERRERO Anne, 2016, *Branching Paths*, Documentaire, Production : Assemblage, Ferrero, Distribution : Playism, 1h23.

GRANATO Joe, *The New 8-bit Heroes*, Documentaire, 1h51.

HUREL Pierre-Yves, « L'ivresse », *Youtube*, URL : https://youtu.be/kbkM_O0wrL0, consulté le 20 mars 2019.

LA PIKE, « Marriage Proposal - I built her a video game », *Youtube*, URL : https://youtu.be/_YsDpQPAvxk, consulté le 30 janvier 2020.

LAUSSEN Julien, « Vidéo : Il développe un jeu vidéo pour la demander en mariage », *Numerama*, URL : <https://www.numerama.com/magazine/34387-il-developpe-un-jeu-video-pour-la-demander-en-mariage.html>, consulté le 30 janvier 2020.

SAVIOZ Arnaud, 2008, « La création de jeu vidéo en indépendant ou amateur », Festival du Jeu Vidéo 2008, captation de conférence, URL : <https://vimeo.com/1832759>, consulté le 11 novembre 2019.

SEXY JED WHITAKER, « Little Big Planet: Love and Marriage (Engagement Proposal) », URL : <https://youtu.be/Mf2iGG9uTZY>, consulté le 30 janvier 2020.

SORIN Pierrick, 1994, *Jean Loup et les Jeux Vidéo – Autofilmage*, 2min23.

SQUALE, 2012, « Créer un jeu vidéo avec Construct 2 : Chapitre 1 les bases », *Youtube*. URL : https://youtu.be/1g_gzLgr-HI, consulté le 5 janvier 2020.

STEWART Terry, 2013, « The Commodore PET 2001 32N/CBM 3032: As seen in Tezza's classic computer collection », *Youtube*, https://www.youtube.com/watch?v=bBJNSX_DKvo, lien consulté le 5 janvier 2020.

2.3 Articles de presse et de sites spécialisés

ANNART Julien, 2019, « Quand les travailleurs du jeu vidéo s'organisent », *Agir par la culture*, n°58 [en ligne].

BISHOP Rollin, 2017, « L'éditeur de GTA V interdit un outil de modding, les joueurs ripostent », *Vice*, URL : <https://www.vice.com/fr/article/qv4akq/lediteur-de-gta-v-interdit-un-outil-de-modding-les-joueurs-ripostent>

CHARNOCK Tom, 2017, « Developer Interview: Senile Team », in *The Dreamcast Junkyard* [en ligne]

GARRET Yann, 1986, « Game Maker », *Sciences&Vie Micro*, n°28, pp. 116-117

GATES Bill, 1976, « An Open Letter To Hobbyists », *Homebrew Computer Club Newsletter*, Mountain View, n°1(2) janvier 1976, p.2

HERMAN Leonard, 2000, « New blood for orphaned systems », videogames.gamespot.com.

HUREL Pierre-Yves (2014), « Jeux vidéo l'heure de la démocratisation ? », *C4*, n°220 [en ligne]. URL : <https://c4magazine.org/2014/04/05/jeux-video-lheure-de-la-democratisation>, consulté le 5 janvier 2020

JAUNEAUD Anthony, **LEFEBVRE** Martinet, **DUVAL** Sachka, 2011, « 2012 IGF Pirate Kart : la pochette surprise du jeu indépendant », in *Merlanfrit.net* [en ligne].

MACCRACKEN Harry, 2014, « Fifty Years of BASIC, the Programming Language That Made Computers Personal », in *Time*, 29 avril 2014.

MATULEF Jeffrey, 2015, « Rockstar addresses GTA5's mod policy », *Eurogamer*, URL : <https://www.eurogamer.net/articles/2015-05-07-rockstar-addresses-gta5s-mod-policy>, consulté le 5 janvier 2020.

SZCZEPANIAK John, 2012, « 15 Years Later: How Sony's Net Yaroze Kickstarted Indie Console Development », *Gamasutra* [en ligne].

2.4 Sites Internet

Abandonware Magazine, URL : abandonware-magazine.org, consulté le 4 octobre 2019.

Alex d'Or, URL : www.alexdor.info, consulté le 11 novembre 2019.

BloGecko, URL : www.geckoessence.com, consulté le 11 novembre 2019.

Carnet de jeu – blog de recherche de Hurel Pierre-Yves, URL : <https://carnetdejeu.wordpress.com/>.

Console Fun, URL : www.consolefun.fr, consulté le 11 novembre 2019.

Construct-french, URL : <http://www.construct-french.fr>, consulté le 23 février 2020.

Créer son jeu, URL : www.creersonjeu.fr, consulté le 23 février 2020.

Eclipso, URL : www.eclipso.fr, consulté le 11 novembre 2019.

Game Creation Tools Classification, URL : <http://creatools.gameclassification.com>, , consulté le 11 novembre 2019.

Game Dev Alliance, URL : www.gamedevalliance.fr, consulté le 23 février 2020.

Guelnika, URL : www.guelnika.net, consulté le 11 novembre 2019.

Indiexpo, URL : www.indiexpo.net, consulté le 11 novembre 2019.

Kingdom Ultimate, URL : www.kingdomultimate.xooit.com consulté le 11 novembre 2019.

Le Bazar à Omega, URL : www.romain.desmarecaux.free.fr, consulté le 11 novembre 2019.

Le Comptoir du clickeur, URL, www.lecomptoirduclickeur.fr, consulté le 11 novembre 2019.

Le studio du Chat Vert, www.lestudioduchatvert.e-monsite.com.

Le Temple de Valor, URL : www.ccd-tof.com, consulté le 11 novembre 2019.

Leo Games, making & jeux indés, URL : www.leo-games.over-blog.com, consulté le 11 novembre 2019,

Level Up, URL : www.levelup.alexzone.net, consulté le 11 novembre 2019.

Lumen, URL : www.lumen-rpg.fr, consulté le 11 novembre 2019.

Lunae, Le bazar d'Emzo, URL : lunae.revegeneral.org, consulté le 11 novembre 2019.

Lunarito, URL : lunarito.wordpress.com, consulté le 11 novembre 2019.

New RPG Maker, URL : new-rpgmaker.superforum.fr, consulté le 11 novembre 2019.

Offgame, jeu vidéo amateur, URL : www.offgame.org, consulté le 11 novembre 2019

Oniromancie, URL : www.rpg-maker.fr, consulté le 23 février 2020.

PG Fusion V2, URL : www.pgfusionv2.1fr1.net, consulté le 11 novembre 2019.

RPG Maker Détente, URL : www.rmd2.bbactif.com, consulté le 11 novembre 2019.

RPG Maker RU, URL : www.rpgmaker.ru, consulté le 11 novembre 2019.

RPG Maker VX bbactif, URL : www.rpg-maker-vx.bbactif.com consulté le 11 novembre 2019.

RPG Maker VX-FR, URL : www.rpgmakervx-fr.com, consulté le 11 novembre 2019.

RPG Maker Web, URL : www.rpgmakerweb.com, consulté le 24 février 2020.

Solarus Games, URL : <https://www.solarus-games.org>, consulté le 23 février 2020.

Tashiro, URL : www.tashiroworld.com, consulté le 11 novembre 2019

Zarok, URL : www.zarok-rpgmaker.superforum.fr, consulté le 11 novembre 2019.

Zelda Solarus, URL : <http://forums.zelda-solarus.com>, consulté le 23 février 2020.

2.5 Pages Internet

« What is Beats of Rage? », *Senile Team*, URL : <https://www.senileteam.com/beatsofrage.html>, consulté le 5 décembre 2019.

« A Brief Overview of Eamon. Eamon Adventurer's Guild Online », Kunze Frank et Giola Gioia, *in eamonag.org*. URL : http://www.eamonag.org/pages/eamon_overview.htm

« Blacksad : Under The Skin - Un jeu d'enquête signé Pendulo », *Adventure Game Studio Fr*, URL : <http://adventuregamestudio.1fr1.net/t3011-blacksad-under-the-skin-un-jeu-d-enquete-signe-pendulo>, consulté le 30 janvier 2020.

« Cinq nouveaux conseils généralistes pour les nouveaux makers », *Oniromancie*, URL : <http://www.rpg-maker.fr/news-546-cinq-nouveaux-conseils-generalistes-pour-les-nouveaux-makers.html>, consulté le 15 décembre 2019.

« Construct French Game Jam 4 - ouverture à tous », Oniromancie,
URL : <http://www.rpg-maker.fr/index.php?page=forum&id=26038>, consulté le 11 novembre 2019.

« Du Homebrew ! De la création amateur voire plus ! », Oniromancie,
URL : <http://www.rpg-maker.fr/index.php?page=newsnorm&id=511>, consulté le 11 novembre 2019.

« Happy Birthday Yves!!!!!! », *clickteam community*, URL :
<https://community.clickteam.com/threads/36753-Happy-Birthday-Yves!!!!!!?highlight=anniversaire>,
consulté le 30 janvier 2020.

« Histoire », *Alice Dreams*, URL : http://alicedreams.com/tournament/?page_id=283&lang=fr,
consulté le 5 janvier 2020.

« Improvisation », *Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales*, URL :
<https://www.cnrtl.fr/lexicographie/improvisation>, consulté le 5 janvier 2020.

« Jeux RM de la Mère Patrie », Oniromancie, URL : www.rpg-maker.fr/index.php?page=newsnorm&id=530

« La culture making », *Game Dev Alliance*, URL : <https://wiki.gamedevalliance.fr/rpgmaker/culture>,
consulté le 5 janvier 2020.

« L'Amstrad CPC », Oniromancie, URL : www.rpg-maker.fr/index.php?page=newsnorm&id=528,
consulté le 11 novembre 2019.

« List of Atari 2600 games - Homebrew games », *Wikipedia*, URL :
https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Atari_2600_games#Homebrew_cartridges, consulté le 5 janvier 2020.

« Liste complète de nos partenaires », *Oniromancie*, URL : <http://www.rpg-maker.fr/partenaires.html>, consulté le 11 novembre 2019.

« Mad Day (Aduca) », *Adventure Game Studio Fr*, URL : <http://adventuregamestudio.1fr1.net/t2839-mad-day-aduca>, consulté le 30 janvier 2020.

« MegaMaker : créez votre propre Megaman ! », Oniromancie,
URL : <http://www.rpg-maker.fr/index.php?page=newsnorm&id=501>, consulté le 11 novembre 2019.

« Programmer en C# dans Unity pour les débutants », *Unity3d*,

URL : <https://unity3d.com/fr/learning-c-sharp-in-unity-for-beginners>, consulté le 15 décembre 2019.

« Projet Plague doctor (titre de travail) », *Oniromancie*, URL : <http://www.rpg-maker.fr/index.php?page=forum&id=28079>, consulté le 28 janvier 2020.

« Rigidbody.AddForce », *Unity3d*, URL :

<https://docs.unity3d.com/ScriptReference/Rigidbody.AddForce.html>, consulté le 15 décembre 2019.

« Scripting in Unity for experienced programmers », *Unity3d*,

URL : <https://unity3d.com/fr/programming-in-unity>, consulté le 15 décembre 2019.

« Smile Game Builder : créez un RPG en 3D ! », *Oniromancie*,

URL : <http://www.rpg-maker.fr/index.php?page=newsnorm&id=514>, consulté le 11 novembre 2019.

« SNES Longplay [315] The Legend of Zelda: A Link to the Past (a) », *Youtube*, URL :

<https://www.youtube.com/watch?v=Z6hjG6MCcZ8>, consulté le 10 octobre 2018.

« Solution de Zelda Mystery of Solarus DX », *Youtube*, URL :

<https://www.youtube.com/playlist?list=PL843E3636425937F0>, consulté le 18 novembre 2018.

« Sujet: La légende de Zelda, la Porte des Titans », *Zelda-Solarus*, URL : <http://forums.zelda-solarus.com/index.php/topic,20391>, consulté le 3 octobre 2019.

« Suli Fallen Harmony », *Adventure Game Studio Fr*, URL :

<http://adventuregamestudio.1fr1.net/t3013-suli-fallen-harmony#>, consulté le 30 janvier 2020.

« Suli Fallen Harmony », *itch.io*, URL : <https://cotalgames.itch.io/rsuli-fallen-harmony>, consulté le 30 janvier 2020.

« Suli is looking for BETA TESTERS ! », *itch.io*, URL : <https://cotalgames.itch.io/suli-fallen-harmony/devlog/110347/suli-is-looking-for-beta-testers->, consulté le 30 janvier 2020.

« The Legend of Zelda (NES) - 100% Full Game Walkthrough », *Youtube*, URL :

<https://www.youtube.com/watch?v=6g2vk8Gudqs>, consulté le 8 octobre 2019.

« The Senile Team History », *Senile Team*, URL : <https://www.senileteam.com/about.html>, consulté le 5 décembre 2019.

« Toute la clique des Click Games s'offre à vos clics », *Oniromancie*,
URL : www.rpg-maker.fr/index.php?page=newsnorm&id=468, consulté le 11 novembre 2019.

« Un nouveau jeu.... fini », *Adventure Game Studio Fr*, URL :
<http://adventuregamestudio.1fr1.net/t1621-un-nouveau-jeu-fini>, consulté le 30 janvier 2020.

« Unity 2019.3 Version bêta (Fin) », *Unity3d*, URL : <https://unity3d.com/fr/unity/beta/2019.3>,
consulté le 15 décembre 2019.

« Using Components », *Unity3d*, URL : <https://docs.unity3d.com/Manual/UsingComponents.html>,
consulté le 15 décembre 2019.

3. Outils de création

Adventure Construction Set, 1984, SMITH Stuart, Electronic Arts.

Adventure Game Studio, 1997, JONES Chris.

BASIC, 1964, KEMENY John George, KELLER Mary Kenneth et KURTZ Thomas Eugene.

Body Shop [Create-A-Sim Independent Editor], 2009, Electronic Arts.

C++, 1983, Stroustrup Bjarne.

C# [C Sharp], 2001, Microsoft.

Construct 2, 2011, Scirra (GULLEN Ashley, GULLEN Thomas).

Construct 3, 2018, Scirra (GULLEN Ashley, GULLEN Thomas).

Construct, 2008, Scirra (GULLEN Ashley, GULLEN Thomas).

Develo, 1987, accessoire *PC Engine*, NEC.

Eamon, 1980, BROWN Donald.

Family Basic, 1984, accessoire *NES*, Nintendo.

Flash, 1996, Adobe Systems.

FPS Creator, 2005, The Game Creators.

Game Maker, 1999, YoYo Games.

GameGuru, 1999, The Games Creators.

Gamemaker, 1985, Garry Kitchen, Activision.

Homecrafter Plus, 2004, Electronic Arts.

JavaScript, 1995, EICH Brendan.

Logo, 1967, FEURZEIG Wally, PAPERT Seymour, SOLOMON Cynthia.

Lunar Magic, 2000, FuSoYa.

M.U.G.E.N., 2011, Elecbyte.

Mega Man Maker [MegaMaker], 2017, Mega Man Maker Team.

MultiMedia Fusion, 2000, Clickteam (LAMOUREUX Yves, LIONET François, POULAIN Francis).

NET Yaroze, 1997, Sony.

Open IV, 2008, OpenIV Team.

OpenBOR [Beats of Rage 2D Engine], 2003, Senile Team.

Pico-8, 2015, Lexaloffle Games.

Pinball Construction Set, 1983, Bill Budge, BudgeCo, Electronic Arts.

PS2 Linux, 2002, Sony.

Qt, 1995, The Qt Company.

Racing Destruction Set, 1985, Rick Koenig, Electronic Arts & Ariolasoft.

RPG Maker VX, 2007, Enterbrain.

RPG Maker XP, 2004, Enterbrain.

RPG Paper Maker, 2017, Wano, Elias.

SCUMM [Script Creation Utility for Maniac Mansion], 1987, LucasFilm.

Smile Game Builder, 2018, SmileBoom Co.Ltd.

Solarus Engine, 2011, Christopho, Solarus Team.

Super Mario Maker 2, 2019, Nintendo.

Super Mario Maker, 2015, Nintendo.

The Games Creator, 1984, DARLING David & DARLING Richard.

The Little Big Planet, 2008, Media Molecule, Sony.

Trackmania, 2003, Nadeo.

TSR Workshop, 2010, Mikael Sundberg et Johan Isacson.

Unity, 2005, Unity Technologies.

Unreal Engine, 2009, Epic.

Wargame Construction Set, 1986, Strategic Simulations Inc.

Wario Ware D.I.Y., 2009, Nintendo.

WonderSwan, 2000, accessoire WonderWitch, Bandai.

ZQuest [Zelda Classic], 1999, Phantom Menace, Dark Nation, Armageddon Games.

ZZT, 1991, Tim Sweeney, Epic MegaGames.

TABLE DES MATIERES

<i>PRÉFACE : UN GAMEPLAY TOUT TRACÉ</i>	1
SOMMAIRE	3
INTRODUCTION GÉNÉRALE	5
CHAPITRE 1 – PROBLÉMATISATION ET ÉTAPES DE LA RECHERCHE	11
1. UNE RECHERCHE ANCRÉE DANS LA PRATIQUE ET SITUÉE POLITIQUEMENT	11
2. LA PREMIÈRE OBSERVATION : UN RAPPORT AFFECTIF À UN MÉDIA RÉPUTÉ IMPERSONNEL	13
3. DEUX PARADIGMES ÉCARTÉS : LA CONVERGENCE OU LA RÉSISTANCE DE L'AMATEUR.....	15
3.1 <i>Le « travail » de l'amateur et la captation de sa valeur</i>	15
3.2 <i>À l'autre bout du spectre : ils ne convergent pas, ils résistent</i>	19
4. LA FORMALISATION DU PROJET : UNE APPROCHE COMPRÉHENSIVE DE L'EXPÉRIENCE.....	22
5. LE CHOIX DE LA MÉTHODOLOGIE QUALITATIVE.....	24
6. LA CONSTITUTION ET L'ANALYSE DU TERRAIN	28
6.1 <i>Le recrutement des informateurs</i>	28
6.2 <i>Le déroulement des entretiens</i>	33
6.3 <i>Le traitement des entretiens</i>	36
7. LES AUTRES MOYENS DE PRODUIRE LES DONNÉES.....	39
7.1 <i>Observation participante</i>	39
7.2 <i>Créer et jouer, s'engager dans le goût</i>	40
7.3 <i>Le contexte de l'animation d'ateliers de création</i>	41
8. LA MISE À L'ÉCRIT DES RÉSULTATS DE LA RECHERCHE	43
<i>INTERLUDE : LE JEU VIDEO À MA PORTEE</i>	45
CHAPITRE 2 – LES TECHNIQUES DE CRÉATION DU JEU VIDÉO AMATEUR	47
1. INTRODUCTION.....	47
2. LE TEMPS DES PIONNIERS : DU PREMIER JEU VIDÉO AUX PREMIERS JEUX VIDÉO AMATEUR.....	47
2.1 <i>L'invention du jeu vidéo au MIT et le rapport intime à la machine</i>	47
2.2 <i>Les jeux d'université : de Spacewar! au BASIC</i>	50
2.3 <i>La première vague d'amateurs : les « listings BASIC »</i>	52
3. LES TECHNIQUES NOTABLES.....	62
3.1 <i>Les logiciels de création de jeux vidéo</i>	63
3.2 <i>Le homebrew</i>	68
3.3 <i>Le modding</i>	74
3.4 <i>Le ROM hacking</i>	79
3.5 <i>Les éditeurs de niveaux</i>	81

4. CONCLUSION	84
INTERLUDE : L'ANGOISSE DE LA ZONE DE CONFORT	87
CHAPITRE 3 – DES TECHNIQUES DE CRÉATION AU JEU VIDÉO AMATEUR	89
1. INTRODUCTION.....	89
2. LA CATÉGORIE « JEU VIDÉO AMATEUR » DANS LA RECHERCHE EN JEU VIDÉO.....	90
3. APPROCHE SOCIALE : UN RÉSEAU DE COMMUNAUTÉS À LIENS FAIBLES.....	96
3.1 <i>Un réseau à liens faibles</i>	96
3.2 <i>Un réseau de communautés de pratiques</i>	102
3.3 <i>Un réseau de sous-champs</i>	104
4. APPROCHE PRAGMATIQUE : UN RÉGIME D'EXPÉRIENCE	111
4.1 <i>Des spécificités locales aux logiques transversales</i>	111
4.2 <i>Des techniques, des amateurs, un régime d'expérience</i>	114
5. CONCLUSION	116
INTERLUDE : QUELQUES SENSATIONS DE GAME JAM	119
CHAPITRE 4 – LA CRÉATION (EN) AMATEUR : CRÉER POUR MIEUX AIMER	121
1. INTRODUCTION.....	121
2. DU JEU VIDÉO AMATEUR AU JEU VIDÉO EN AMATEUR	122
2.1 <i>Deux orientations structurantes par rapport au devenir professionnel</i>	122
2.2 <i>Étudier les positionnements sans catégoriser les personnes</i>	125
2.3 <i>« Se professionnaliser » et « se passionner » : deux processus en tension</i>	127
2.4 <i>La création de jeux vidéo en tant que pratique culturelle d'amateurs</i>	128
2.5 <i>Sur la piste du plaisir</i>	132
3. LE PASSAGE DU JEU À LA CRÉATION : L'ACTIVITÉ CHANGE, MAIS LE GOÛT RESTE.....	133
3.1 <i>L'ancrage initial : le plaisir de jouer</i>	133
3.2 <i>Les jeux vidéo imaginaires</i>	135
3.3 <i>La découverte : le moment de tous les possibles</i>	137
3.4 <i>Un apprentissage dicté par le goût : apprivoiser les dispositifs</i>	138
3.5 <i>La pratique stabilisée : créer « mon jeu »</i>	140
3.6 <i>Une question de passage</i>	141
3.7 <i>Des goûts au goût en acte</i>	143
4. JOUER DU JEU VIDÉO : LA CRÉATION EN TANT QUE SAVOIR-PRENDRE	145
4.1 <i>Jouer à, jouer avec : approcher la création comme un dispositif ludique</i>	146
4.2 <i>Jouer du jeu vidéo à travers des instruments de jeux vidéo</i>	149
4.3 <i>Les instruments du jeu vidéo</i>	154
4.4 <i>Les relations poreuses entre les régimes d'expériences ludiques et non ludiques</i>	155
5. ÊTRE UN CRÉATEUR (EN) AMATEUR : DONNER PRISE.....	157

5.1	<i>L'histoire des deux « top » et le développement d'un « bon goût »</i>	158
5.2	<i>Créer : jouer et concevoir le répertoire vidéoludique</i>	160
5.3	<i>L'adresse ambivalente : faire bien, faire sien et donner prise</i>	162
5.4	<i>Les amateurs-créateurs : des passeurs de prises</i>	165
6.	CONCLUSION : COMPRENDRE L'EXPÉRIENCE DE LA DÉGUSTATION VIDÉOLUDIQUE	166
INTERLUDE : GAGNER N'EST PAS AIMER		171
CHAPITRE 5 – JOUER DU JEU VIDÉO : QUAND LE GOÛT PREND FORME		173
1.	INTRODUCTION	173
2.	LE LUDÈME : LA PRISE À HAUTEUR DE JOUEUR-AMATEUR	175
2.1	<i>Les blocs à pousser dans les jeux appréciés</i>	177
2.2	<i>Les blocs à pousser dans les jeux de Christopho</i>	184
2.3	<i>Des prises sur les jeux aux prises sur le jouer : le principe de double incertitude</i>	191
2.4	<i>Le ludème, pierre angulaire d'une métaphore langagière</i>	195
3.	NIVEAUX DE LANGAGE ET NIVEAUX DE PRISE : ANALYSE PRAGMATIQUE DES INSTRUMENTS DE JEU	200
3.1	<i>Analyse de logiciels</i>	202
3.2	<i>Se libérer de la technique ou se libérer d'un langage imposé</i>	220
3.3	<i>Verticalité des langages-prises et horizontalité des possibles</i>	225
4.	CONCLUSION : LA PRISE PROPREMENT VIDÉOLUDIQUE	227
INTERLUDE : L'IVRESSE DU QUAD		231
CHAPITRE 6 – ET MAINTENANT, QU'EST-CE QUE JE CRÉE ?		
L'IMPROVISATION COMME RÉGIME DE CRÉATION-DÉGUSTATION		233
1.	INTRODUCTION	233
2.	LA PART DE L'IMPROVISATION DANS LE PROCESSUS CRÉATIF	235
2.1	<i>Le geste s'impose au projet : la création comme un agir</i>	235
2.2	<i>La spontanéité et les difficultés techniques</i>	239
2.3	<i>La dynamique itérative de l'improvisation vidéoludique</i>	242
2.4	<i>Les sous-régimes de l'expérience de création en amateur</i>	246
3.	L'IMPROVISATION ET LES MOTIVATIONS : LES RAISONS DE CONTINUER ET D'ARRÊTER	247
3.1	<i>Éprouver : accrocher ou décrocher</i>	248
3.2	<i>Épuiser l'incertitude ou la reprendre</i>	250
3.3	<i>Quand l'envie n'y est plus : abandonner ou persévérer</i>	252
3.4	<i>Annuler ou contrôler</i>	254
3.5	<i>Les résultats de l'éprouver</i>	256
4.	IMPROVISER ET FAIRE JOUER : DES ŒUVRES À PRENDRE OU À LISSER	257
4.1	<i>« Démon », « versions » et « jeux terminés » : faire jouer les pairs</i>	258
4.2	<i>Faire jouer la famille : offrir et communiquer</i>	270

4.3	<i>Faire jouer un public, une adresse hors pair.....</i>	273
4.4	<i>Trois types d'adresses possibles du faire jouer en amateur</i>	276
5.	CONCLUSION	277
CONCLUSION GÉNÉRALE		279
<i>POSTFACE : THE MYTH OF SISYPHUS – BLOCKS OF HAPPINESS</i>		287
BIBLIOGRAPHIE		289
1.	SOURCES SECONDAIRES	289
2.	SOURCES PRIMAIRES	305
2.1	<i>Livres</i>	305
2.2	<i>Documentaires et vidéos</i>	305
2.3	<i>Articles de presse et de sites spécialisés.....</i>	306
2.4	<i>Sites Internet</i>	307
2.5	<i>Pages Internet</i>	309
3.	OUTILS DE CRÉATION	312